LA PRIMA RIVISTA ITALIANA DEDICATA ALL'AMIGA. CON CD-ROM ALLEGATO

L. 15.000 €7,75

Giugno 2000

Tutto sulla fiera Amiga2k di St. Louis

Amiga e Internet

Il Tecnico Risponde

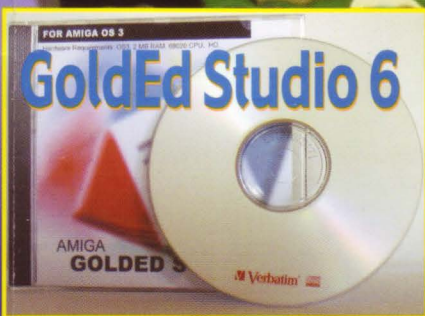
JavaScript Funzionalità avanzate

NUOVO ABC: L'Amiga facile

CD-ROM di primavera

Il futuro secondo AMIGA...

...e secondo Intel

numero 111 - mensile - giugno 2000

Contenuti del CD:
BeOS R5 in versione completa
Pianeta Amiga '99: il film
IBrowse 2.2 Demo
Voyager 3.2 Demo
GoldEd Studio 6 Demo
Contributi dei lettori
Tutto il software citato nella rivista

MENSILE - ANNO XIII - GIUGNO 2000 - SPED. ABB. POST. 45% ART. 2 COMMA 20/B LEGGE 662-23/12/96 FILIALE DI ROMA

Tornado3D 3.0

(Benvenuti nel Nuovo Millennio)

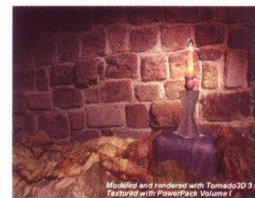
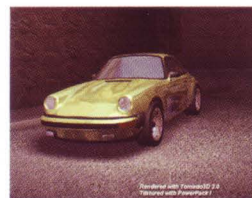
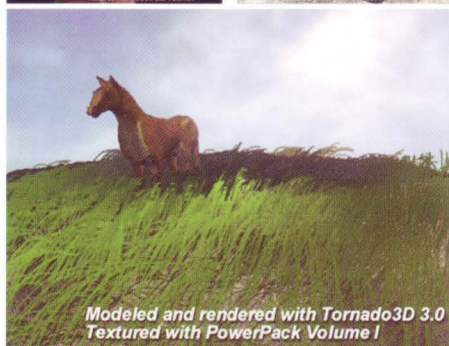
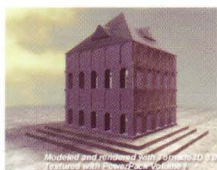
eyelight

http://www.Eyelight-it.com

http://www.Tornado3D.com

http://www.Mage3D.com

TORNADO3D 3.0

Il software italiano scelto da migliaia di professionisti in tutto il mondo.

"Ho registrato su un sistema professionale (Media 100 con AfterEffects e nastro BetacamSP) 6 secondi di animazione. Il risultato è straordinario. Deve essere l'algoritmo Darkroom di Tornado3D che crea questa magia."
Jamal Aboudrar - Svezia

"L'Eyelight è stata estremamente ricettiva verso i miei suggerimenti (...) aggiunti nella versione immediatamente successiva. Tornado3D è la sola applicazione Amiga seria che usa efficacemente il PPC."
Gary Robinson - Hollywood, Stati Uniti

"La grafica 3D è la mia professione. Tornado3D è un programma veramente potente. Sono impressionato da Tornado3D."
Simon Evans - Inghilterra

Solo alcune delle nuove caratteristiche di Tornado3D:
- Completo modellatore NURBS
- MetaNURBS
- Radiosity-Mapping
- Capelli NURBS
- Design asincrono
- Modellatore organic freeform
- Nuovo supporto PowerPC

PowerPack Volume I & II

La serie professionale di texture maps e oggetti organici.

- Oltre 400 texture maps in risoluzione broadcast e print.
- Speciali mappe pre-distorte per mappatura sferica o di riflessione.
- Centinaia di mappe ripetibili, individualmente ritoccate.
- Sequenze animate per fuoco, fumo, cascate e altri effetti naturali.
- Oltre 50 oggetti organici anatomicamente accurati.
- Modelli in posa per l'animazione con Ossa.
- Compatibile con tutti i principali software di grafica 3D.
- Compatibile AmigaOS, MacOS, Windows95/98/NT, Linux.

Offerta speciale per i lettori di Amiga Life: sconto 50%
Tornado3D 3.0 + PowerPack I + PowerPack II
Prezzo di listino: 1.670.000 lire iva e spedizione incluse
OFFERTA SPECIALE: 835.000 lire iva e spedizione inclusa!

Sì, inviatemi i seguenti prodotti:

__ Tornado3D 3.0 "Amiga Life Special"	815.000 Lire
__ Tornado3D 3.0 Upgrade da V1.x	340.000 Lire
__ Tornado3D 2.0 SE (versione ridotta)	199.000 Lire
__ PowerPack Volume I: Mappe	99.000 Lire
__ PowerPack Volume II: oggetti e animazioni	159.000 Lire
Contributo fisso spese di spedizione	20.000 Lire
totale	______Lire

Pagherò contrassegno al ricevimento della merce.

Compilate e spedite questo modulo d'ordine a:
Eyelight
Via del Serafico, 64
00142 Roma
o inviatelo via fax al numero 06-51965488
(per informazioni: sales@eyelight-it.com)

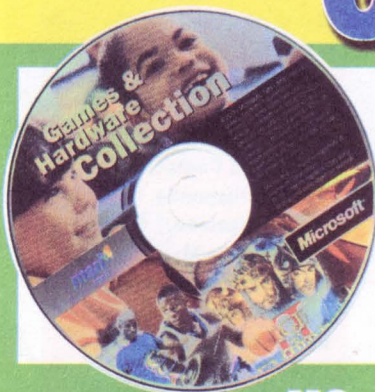
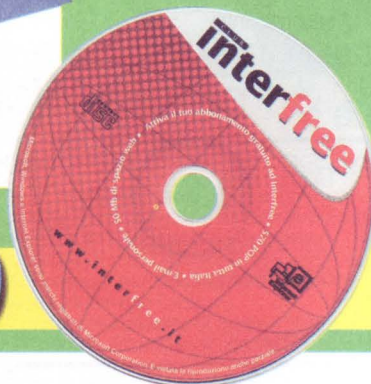
NOME E COGNOME ____________________

INDIRIZZO: ____________________

CAP: ________ CITTA' E PROVINCIA: ____________________

Sommario

giugno 2000 n.111

Il numero 111 di Amiga Life vede due articoli con protagonisti molto diversi tra loro, ma accumunati dal desiderio di diventare parte del futuro informatico. Da un lato, infatti, l'Ing. Paolo Canali ci offre una visione sui prossimi piani dell'azienda creatrice del processore Pentium, mentre Enrico Altavilla ci propone un viaggio a St. Louis (USA) per il reportage della prima fiera 'da titolare' di Bill McEwen, in cui è stato presentato il sistema di sviluppo che ci porterà al 'nuovo Amiga'. Ritornando al presente, questo numero vede l'introduzione di due nuove rubriche, ABC e Internet, la seconda parte dell'inserto Amiga & Internet (da staccare e conservare) e le recensioni di GoldEd Studio 6 e di alcuni CD-ROM 'tematici' giunti in redazione in questo mese. Completano ovviamente il numero le rubriche fisse, quali Host Contacted, il Tecnico Risponde, l'Angolo dell'Emulazione, i Giochi e l'intervista a Marcel Beck, creatore di uno dei migliori programmi per la gestione della posta elettronica, YAM.

Editoriale

Eppur si muove

Lentamente, ma nel rispetto degli annunci fatti in precedenza, e quindi mantenendo le promesse fatte, Amiga Inc ha presentato, lo scorso 1. aprile, alla fiera Amiga2k di St. Louis, il sistema di sviluppo dell'AmigaNG.

Abbiamo dedicato ben sei pagine a questo avvenimento: vi rimando all'esauriente reportage di Enrico Altavilla per i dettagli. Qui mi preme fare una considerazione.

Il mercato Amiga è un mercato piccolo, di nicchia, che si è costantemente ristretto negli ultimi anni: ma è un mercato che si muove, e che sta cominciando (lentamente, faticosamente) a risalire la china. Più che da dati concreti, si tratta di segnali, tendenze, impressioni. E' poco, d'accordo: ma, per la prima volta da tanti anni, sono tutte cose che volgono al positivo invece che al negativo.

La presentazione (non ancora il rilascio al pubblico) del sistema di sviluppo dell'Amiga "Nuova Generazione", che speriamo di vedere presto anche in Italia, è un segnale importante. Non basta, da solo serve a poco: ma, dopo il sistema operativo 3.5, uscito nel novembre scorso, è la seconda, vera realizzazione concreta di Amiga Inc. Una volta ci dovevamo accontentare di parole, promesse e comunicati: da qualche mese abbiamo anche fatti e prodotti, che possiamo guardare, toccare, usare e, perché no, criticare.

Non abbiamo ancora l'AmigaNG: ma è ormai chiaro che AmigaNG è la prossima tappa. Ne aspettiamo con ansia la realizzazione.

Avrete notato che questo numero di Amiga Life, che segue quello di aprile, porta in copertina l'indicazione del mese di giugno. Si è trattato di un doveroso adeguamento sia a quelli che sono i nostri tempi di preparazione redazionale (scrivo queste note, a rivista ancora aperta, il 3 maggio), sia alle nuove tendenze editoriali, secondo le quali se una rivista esce dopo il 20 del mese, deve essere battezzata col nome del mese successivo.

D'altronde, già da tre numeri Amiga Life usciva dopo il giorno 20: ecco il perché di questo doveroso "salto di mese"... che comunque, e voglio tranquillizzare tutti, non è un salto di numero!

Nell'anno solare 2000 usciranno comunque 11 numeri (l'ultimo uscirà intorno al 20 dicembre, e si chiamerà "Gennaio 2001"), e gli abbonati riceveranno comunque tutti gli 11 numeri a cui hanno diritto (gli abbonati, d'altronde, sono gli unici che non si devono mai preoccupare: ad essi viene spedita la rivista non appena essa è pronta).

Dal canto nostro, vi promettiamo una maggiore puntualità: Amiga Life uscirà da ora in poi sempre tra il 20 e il 25 del mese... promesso!

Prima di chiudere, consentitemi di salutare un nuovo collaboratore di Amiga Life, al quale debbo anche delle scuse.

Il nuovo collaboratore è Vanni Torelli, esperto di musica digitale, probabilmente ricordato da molti di voi per i suoi precisi e competenti articoli sulla defunta (ma mai dimenticata) Amiga Magazine. Vanni ha cominciato a collaborare con noi già dallo scorso numero, nell'ambito del dossier sul "fenomeno MP3" che tanto è piaciuto ai lettori; sono d'obbligo, ma comunque molto sentiti, i miei migliori auguri per i suoi futuri contributi su queste pagine.

Dicevo però che gli debbo anche delle scuse, e il motivo è presto detto: nel riquadro tecnico da lui curato (quello dal titolo "Il formato MP3"), è, in fase di impaginazione, misteriosamente "sparito" il suo nome.

Me ne scuso con i lettori e con il diretto interessato, anche in considerazione del fatto che, come dicevo, la partecipazione di Vanni a quel dossier è stata la sua prima apparizione sulle pagine di Amiga Life.

Insomma: a Cesare quel che è di Cesare, e a Vanni quel che è di Vanni!

Un caro saluto a tutti, e appuntamento al 20 giugno... per il prossimo numero di Amiga Life!

daniele@franza.net

amigalife@pluricom.it

Direttore Editoriale
Marco Marinacci
m.marinacci@pluricom.it

Direttore
Daniele Franza
d.franza@pluricom.it

Coordinamento redazionale:
Maurizio Bonomi
m.bonomi@pluricom.it
Luca Danelon
l.danelon@pluricom.it

CD-ROM a cura di
Luca Danelon
amigalife.cd@pluricom.it

Hanno collaborato a questo numero:
Enrico Altavilla, Paolo Canali, Francesco Celli, Francesco De Napoli, Andrea Favini, Gabriele Favrin, Alessandro Gerelli, Bernardo Innocenti, Nicola Morocutti, Paolo Pettinato, Fabio Rotondo, Joachim Thomas.

Art Direction e copertina: Paola Filoni

Grafica e impaginazione:
Paola Filoni, Fabio Della Vecchia, Adriano Saltarelli

Coordinamento produzione:
Giovanna Molinari

Pubblicità
Luca Martelli, Achille Barbera, Flavia Di Gregorio,
Segreteria e materiali: Paola Nesbitt

Direttore Responsabile: Marco Marinacci

Enigma AMIGA Life è una pubblicazione

http://www.pluricom.it

Anno XIII N. 111 - giugno 2000
L. 15.000

Registrazione Tribunale di Roma n. 450/99 del 19/10/1999

Abbonamento a 11 numeri: Italia L. 100.000
c/c postale n. 60106002 intestato a Pluricom S.r.l., V.le Ettore Franceschini, 73 - 00155 Roma
Stampa e allestimento: Grafiche P.F.G
Via Cancelleria 62 - 00040 Ariccia (Roma) Distribuzione per l'Italia: SO.DI.P.
"Angelo Patuzzi" SpA - Via Bettola 18-20092 Cinisello Balsamo (Milano)

Pluricom S.r.l.
Viale Ettore Franceschini, 73 - 00155 Roma
Abbonamenti e servizi: tel. 06.43219201
fax 06.43219301
e-mail abbonamenti@pluricom.it;
pluricom@pluricom.it
Redazioni: tel. 06.43219202 -
fax 06.43219302
e-mail redazioni@pluricom.it (operatori);
amigalife.posta@pluricom.it (lettori)
Pubblicità: tel. 06.43219203 -
fax 06.43219303 e-mail pubbli@pluricom.it

a cura di Alessandro Gerelli

Per scrivere alla posta: amigalife.posta@pluricom.it
Per inviare file per il CD: amigalife.cd@pluricom.it
Pluricom AmigaLife
Viale Ettore Franceschini 73, 00155 Roma

Delfina Lite

Spett. redazione di Enigma AMIGA Life, lo sono un fortunato possessore di Amiga2000B, scheda Blizzard 2040/60, SCSI, 40 MB Fast, CDrom Piooner 12X, HD IBM 1.30 GigaByte, 3 Floppy disk, Scheda grafica Cybergrafik64 3D, Monitor Sony Trinitron Multiscan210ES, Scheda Audio Delfina Lite, 2 Mega Chip Ram, Fax Voice Modem Motorola V90 56000BPS. E dopo tutto questo, grazie al mio beneamato Petro, posseggo già installato il mega OS 3.5. Con questa mia E-Mail vorrei ringraziare tutta la redazione per averci dato, a me e a tutti gli Amighisti, la migliore rivista e CDRom compreso... Siete fantastici.

Vorrei porvi una richiesta, se possibile. Come già descritto posseggo la Delfina Life. E' possibile usare tale scheda per poter ascoltare file MP3? E' possibile usarla per Internet?

Ringrazio per il possibile spazio dato a me sulla vostra rivista.

Grazie.

Massimiliano

Le consigliamo, se non l'ha già fatto, di installare l'ultima versione di AHI (Amiga Hardware Interface). Questo insieme di librerie e device le permettono di utilizzare la sua Delfina Lite (è infatti incluso un driver anche per la sua scheda) con qualsiasi programma che supporti tale sistema (divenuto ormai standard de facto per l'audio su Amiga).

Per suonare file MP3 potrebbe utilizzare AMPlifier (passando tramite AHI e mpega.library), SongPlayer o qualsiasi altro programma che uscirà in futuro e che abbia il supporto diretto per la sua scheda oppure il supporto per AHI (AHI che può essere facilmente configurato per utilizzare la Delfina Lite tramite delfina.library, in versione 4 o superiore).

Le ultime versioni del software per Delfina le può trovare all'indirizzo: http://www.sci.fi/~petsoff.

AmIrc

Sono un utente Amiga da poco tempo, tramite alcuni miei amici ho avuto in prova il programma "AmIRC", però non riesco a chattare.

Se per favore voreste aiutarmi con questo programma... Inviandomi per favore passo per passo come fare per usare AmIRC.

Scusate il disturbo e vi ringrazio per tutto l'aiuto che mi presterete.

Grazie.

Saverio Pace

A partire da questo numero di Amiga Life troverà diversi articoli dedicati ad Amiga ed Internet.

Comunque, per ora, esegua il programma con un doppio clic sull'icona, completi i campi nick con il suo nome o pseudonimo, il nome reale e il nome utente usato per la connessione. In seguito clicchi sul pulsante per creare un nuovo server e inserisca "irc.flashnet.it" come nome del server, porta 6667, #amigaita come canale.

A quel punto clicchi due volte sulla riga appena creata nell'elenco dei server. AmIRC si collegherà al server remoto (la connessione con il suo provider deve essere già attiva, ovviamente, tramite Miami o AmiTCP) ed entrerà nel canale #amigaita.

A questo punto tutto quello che scriverà (nell'ultima riga della finestra) verrà spedito a tutti i frequentatori del canale.

Varie

Gentile redazione, dire che vi seguo oramai da anni è scontato, (lo dicono tutti). Il mio Ami è un 1200 con Apollo 030/882 con 8 Mb di Fast, ventola e HD interno da 3.5 pollici di ben 1.2 Gb, poi che dire CD-Rom 24x, modem 56K fax-voice e drive esterno, alimentatore da 230W rubato ad un PC (blea), monitor 1084S, stampante 1230 inkjet Commodore.
Come si vede ho tutto made in Commodore eccetto il modem e il CD-Rom.

Bene, allora sotto alle domande!

1) Con il mio Miami 3.2 per andare oltre i 38.800 della seriale standard come si può? Poi perché l'unico provider che funziona è Infostrada, mentre Tiscali e TIN non ne vogliono sapere di entrare in rete (tipo che non trova i DNS server), perché?

Eppure la config sembra giusta.

2) Ho qualche instabilità rara ma non riesco ad imputare a qualcosa.

3) Dopo smanettamenti con il clock della scheda il mio orologio della batteria non ne vuole sapere di vederla ad Ami spento.

4) C'è qualche possibilità di portare la RAM della scheda Apollo da 8 a 16 Mb?

5) Ogni tanto sento che la ventola posta nel cassetto che chiude la scheda Apollo aumenta e diminuisce la velocità! Che può essere spesso dopo che il cd ha smesso di girare (premetto che l'alimentazione del CD è presa direttamente dall'alimentatore come anche quella dell'HD interno. Cioè la piastra alimenta solo il floppy interno ed esterno).

6) Perché la memoria virtuale con virtualmemory 3.1 dà dei guru spaventosi quando ci capita?

7) Ma senza le ROM 3.1 posso usare ugualmente il SO3.5? E se usassi il softkick... ma come fa?

Spero che questa mia verrà pubblicata sulla rivista (ci tengo molto)!

Tanti saluti e mi raccomando chi di Amiga ha fatto la sua scelta di vita non tradisce mai.

Saluti da Francesco Trapani da Palermo (Tutto il meridione è con voi....spero)

Ringraziamo dei complimenti e speriamo non solo il meridione sia con noi ma l'Italia intera! anzi, l'Europa! siamo modesti, infatti...

1) Selezioni come device quello interno di Miami (oppure provi ad utilizzare 8n1.device presente su Aminet) e setti la velocità a 57600; se regge, provi ad aumentarla fino a 115200.

Comunque non si aspetti grandi miglioramenti in velocità; infatti ormai il "collo di bottiglia" dei naviganti italiani non sono tanto i modem "lenti" quanto il traffico sulla rete (generato da linee inadeguate a causa dei costi molto elevati che i provider locali devono sostenere).

Per Tiscali e TIN provi a rieseguire MiamiInit e premere il pulsante Online subito dopo aver sentito che il modem si è connesso al modem remoto.

2) Purtroppo non possiamo far altro che suggerirle di eliminare un pò di patch presenti nel suo sistema per cercare di isolare il problema.

3) Potrebbero esserci problemi hardware (batteria scarica o chip dell'orologio non più funzionante) o software; provi a digitare (da una finestra shell) il comando "setclock reset", poi imposti la data con il comando "date" ed infine digiti "setclock save". Lasci acceso Amiga per alcune ore e poi riscriva "setclock load" e "date" (scritto da solo); se le appare una data errata o un messaggio di errore, evidentemente c'è un problema hardware.

4) No, non è possibile espanderla oltre gli 8 MB in quanto, pur essendo una scheda acceleratrice con 030, mappa la sua RAM nello spazio di indirizzamento ZorroII (infatti, come avrà notato, usando già ora 8 MB non può più utilizzare la porta PCMCIA del suo A1200); e 8 MB sono il limite massimo dello ZorroII.

5) La ventola che diminuisce o aumenta di velocità denota un calo di tensione; visto che ci parla anche di problemi di instabilità, le consigliamo di fare qualche prova con un altro alimentatore (magari di marca nota e non i soliti "taiwanesi" che sono ormai soliti vendere i negozianti per PC).

6) E' un programma che deve essere utilizzato con molta attenzione perché potrebbe non essere compatibile con alcuni programmi o patch che utilizza solitamente.

7) Sì, si può usare il 3.5 senza possedere fisicamente le ROM 3.1; questo però comporta la illegalità dell'utilizzo (se invece già possiede le ROM 3.1 in un altro Amiga, per esempio un CD32, l'uso è legale a patto di non utilizzare contemporaneamente i due Amiga).

Per utilizzare il 3.5 deve possedere le ROM 3.1 in formato file ed in seguito utilizzare un rekicker compatibile con la sua scheda acceleratrice (il rekicker carica il kickstart in RAM e riavvia la macchina; da quel momento è come se avesse le ROM 3.1 fisiche, anche se in realtà molti rekicker non sono stabili e affidabili). La cosa migliore è quindi dotarsi delle ROM fisiche.

ZIP SCSI

Volevo chiedervi se è possibile far riconoscere il cambio di dischetto allo ZIP100 SCSI. Ho provato a creare una mountlist, simile a quella che permette di effettuare il cambio del CDROM con diskchange, ma con lo ZIP non mi funziona.

Fino ad adesso non mi sono mai posto il problema ma, vedendo alcuni programmi che dovrebbero permetterlo (zipmount etc) mi sono detto, perché non provare!

La mountlist che ho scritto è la seguente: [...]

I valori li ho ricavati con HDTOOLS e dal manuale dell'AmigaDOS3.1.

Ho provato anche i programmi che dovrebbero permettere di farlo, che hanno una mountlist lievemente diversa, ma con nessun risultato.

In attesa di un vostro cortese riscontro vi invio i miei più sinceri saluti.

Andrea Rovai

Evidentemente il controller SCSI in suo possesso non supporta il rilevamento automatico del cambio del disco (per quanto riguarda gli HD removibili, quali sono lo ZIP o il Jaz, per esempio); le consigliamo di verificare tra le opzioni del controller che non sia necessario abilitare questa funzionalità. Se non fosse possibile, l'unica soluzione è quindi quella di eseguire il comando "diskchange" ad ogni cambio di dischetto; deve inoltre ricordare che i dischetti ZIP dovranno essere partizionati nello stesso identico modo.

Le consigliamo di eseguire il comando due volte; la prima subito dopo l'espulsione della cartuccia (con drive vuoto quindi), la seconda quando è inserita la seconda cartuccia.

Se ancora non funzionasse potrebbe provare il programma SCSIMounter (o il comando Mounter incluso nell'AmigaOS 3.5); usando tali programmi, tra l'altro, non avrebbe bisogno nemmeno di una mountlist in quanto leggono il contenuto dell'RDB delle cartucce, salvato con HDToolbox o HDInst o altri programmi di partizionamento che supportino le specifiche Commodore per l'RDB.

Hardware

Carissima redazione di Enigma Amiga Life è la prima volta che vi scrivo, per farvi

principalmente i complimenti per una rivista davvero completa e professionale. Mi sono abbonato subito visto il calibro della rivista, e in più ho da dirvi che le spedizioni sono a dir poco puntuali e la rivista qui si trova quasi in tutte le edicole senza nessun problema, ma comunque ho preferito abbonarmi. Secondo me la rivista così com'è va più che bene, sono orgoglioso di leggerla e la espongo quasi sempre in pubblico.

Ho da molto tempo creato una piccola interfaccia da collegare all'Amiga in modo che supporti i floppy drive HD per PC. Sono arrivato a progettare una schedina di pochi centimetri che si collega dietro il drive e il drive direttamente all'Amiga, mantenendo la compatibilità con i demo e giochi (Ready, DisKChange, ecc.) e funziona su quasi tutti i modelli Amiga, voi che dite li riuscirei a vendere al prezzo di 100.000 lire? Non è un progetto preso da Aminet, e ho progettato anche lo sdoppiatore IDE bufferizzato x 1200 (in passato ci sono state offerte di vendita). Se rendessi pubblico il progettino di come autocostruirsi lo sdoppiatore bufferizzato, con gli schemi gli integrati necessari con tanto di spiegazioni e di consigli (dopo decine e decine di prove e di giorni andati per capire il funzionamento della porta ide senza nessun tipo di supporto tecnico o di informazione sulla natura dei segnali) su come procedere con il montaggio passo per passo, voi me lo pubblicherete sulla rivista o lo cestinerete? Potrebbe essere utile a moltissimi utenti.

Vorrei far parte dell'AGI visto che conosco molto bene l'hardware Amiga ma ne potrei essere mai all'altezza? Di nuovo complimenti per la rivista, la veste grafica è davvero molto professionale.

Il CD è senz'altro molto più curato di quello di EAR, e non annoia mai, c'è sempre qualche novità, la rivista poi rispetto a EAR...

Davvero un gran balzo di qualità.

Giancarlo Landi

I complimenti ci fanno sempre piacere; ricordiamo a tutti che indubbiamente l'abbonamento è il metodo migliore per avere a casa propria e puntualmente AmigaLife (viene spedita in busta chiusa e solitamente arriva a destinazione negli stessi giorni in cui appare nelle edicole delle principali città italiane).

Se il suo progetto supporta tutti i drive HD per PC e permette di usare anche su Amiga la modalità HD è senza dubbio interessante (la modalità DD infatti è comunque possibile collegando un drive per PC a patto di usare il comando "diskchange" ad ogni cambio di disco o agendo su alcuni jumper in alcuni modelli di drive; è comunque interessante anche se supporta la sola modalità DD).

Ci mandi pure gli schemi e la guida all'uso, li pubblicheremo sul CD e, chissà, se sono particolarmente interessanti anche sulla rivista!

Per entrare in Amiga Group Italia non bisogna essere degli "esperti"; AGI è composta semplicemente di persone come lei appassionate di Amiga, che hanno ancora tanta voglia di usare e sfruttare tale sistema.

Per l'iscrizione può visitare il sito http://www.amyresource.it/AGI (nella sezione Gruppi può conoscere se c'è già qualcuno vicino a lei) e inviare un'email a alessandro@gerelli.it o lowlevel@low-level.com.

La bibbia dei siti Amiga?

Gentile redazione di EAL, sono ALVI un vostro lettore (e abbonato) che ha avuto già la fortuna di apparire in questa rubrica sul secondo numero di Amiga Life.

Nella mia vecchia missiva ero preoccupato per la salute di EAL e per la paura che chiudesse dopo solo 5 numeri. Dopo sei mesi mi sono accorto di una cosa, EAL è la migliore rivista per Amiga in Europa.

Lo dico dopo aver visionato varie riviste Amiga only europee e posso affermare che nessuna di esse è mai stata così vicino alle richieste dei lettori come invece fa EAL. Continuate così.

Vorrei qui segnalare il mio sito web intitolato "Amiga ItaWEB - La bibbia dei siti Amiga in Italia" all'url http://members.xoom.it/alvi.

Colgo l'occasione per ricordare ai lettori di EAL che se hanno un sito italiano che tratta Amiga da segnalare lo possono fare alla mia e-mail: vezzoni@lycosmail.com

ALVI

Ringraziamo il simpatico lettore per i complimenti, molto apprezzati da tutta la redazione, e ci congratuliamo con lui per la sua interessante iniziativa, che pubblicizziamo molto volentieri!

[D.F.]

Per concludere

Ringraziamo Antonio Porcu e Parise Paolo (email firmata Giuseppe) per i complimenti. Ci complimentiamo noi, invece, con il "lettore senza basi" (così si firma) che ci ha scritto su un piccolo foglio di block notes a quadretti (vedremo nei prossimi numeri di spiegare come mettere in un tower l'A1200) e Valente Donato per il fax via SMS (i rivenditori li ha già trovati sul numero 109, e appaiono anche in questo numero). Complimenti ad entrambi per l'inventiva! Only Amiga makes it possible!

a cura di Luca Danelon

Questo mese il CD-ROM di Amiga Life vede la presenza di due importanti contributi

■ **BeOS R5:** il sistema operativo che più volte è stato paragonato ad Amiga per la sua filosofia di utilizzo, è disponibile su CD-ROM in versione COMPLETA, pronto per essere provato su PC Windows. L'installazione, semplicissima, prevede solamente il lancio dell'apposito programma di Setup: non sono necessarie partizioni dedicate ne' modifiche alla struttura del proprio HD. Il programma di installazione crea un file da 500 Mb (contenente il sistema operativo) e provvede ad installare i file necessari all'avvio di BeOS. Fatto questo, cliccando l'icona del BeOS, il sistema operativo del PC (Windows) darà il controllo della macchina al BeOS. Si noti che l'installazione, e il BeOS stesso, NON MODIFICANO alcuna impostazione in Windows, ne' nei file di registro, e quindi BeOS può essere rimosso senza danni in qualunque istante. Per maggiori informazioni e dettagliate istruzioni riguardanti anche la compatibilità, si consulti la documentazione allegata al CD-ROM.

■ **Pianeta Amiga '99, il film:** il nostro collaboratore William Molducci ha fornito in esclusiva per Amiga Life il filmato girato in occasione dell'ultimo avvenimento Amiga italiano, la fiera Pianeta Amiga di Empoli (Settembre 1999). Il filmato, di qualità professionale, presenta numerose interviste con operatori di settore ed una panoramica di quello che è diventato un appuntamento fisso ed imperdibile per i sostenitori della piattaforma Amiga.

Il CD-ROM allegato alla rivista contiene software già installato, moduli, icone, testi, siti web da navigare off-line, contributi degli utenti ma soprattutto listati, programmi, foto e tutto il materiale proveniente dagli articoli pubblicati nella rivista. Nel cassetto "Dalla rivista" è anche presente un indice (in duplice formato HTML e testo) con la lista degli URL citati nella rivista, pronti per essere cliccati o copiati nel proprio browser.

Le icone utilizzate per compilare questo CD-ROM seguono lo standard "NewIcons" e lo stile delle icone "GlowIcons", adottate ufficialmente con il nuovo sistema operativo AmigaOS 3.5; per visualizzare correttamente tali icone è necessario avere installato il Workbench 3.5, o – in presenza di un sistema operativo pari o precedente ad AmigaOS 3.1 – installare il patch NewIcons, presente sul CD-ROM stesso nella directory "Indispensabili/Icone".Per suggerimenti, critiche o più semplicemente commenti riguardanti il CD-ROM di Amiga Life, indirizzate le vostre e-mail a: amigalife.cd@pluricom.it.

News

In collaborazione con Amiga Group Italia

Missioni per Foundation

epic marketing
innovative and original

Paul Burkey annuncia la disponibilità entro il mese di giugno 2000 di un nuovo CD di missioni dedicato al gioco Foundation. "Foundation Mission CD: The Undiscovered Land" richiede Foundation Directors Cut e contiene ben quaranta nuove missioni. Il titolo sarà distribuito da EPIC Marketing al prezzo di 25,05 euro. Burkey ha inoltre annunciato che entro la fine dell'anno verrà rilasciato un nuovo titolo chiamato "Foundation Edge".
http://www.epicmarketing.de

MiniGL per Amiga

Hyperion Software ha rilasciato alla comunità Amiga i sorgenti di MiniGL, una versione ridotta dello standard OpenGL per la programmazione di titoli facenti uso di grafica 3D. MiniGL è stato utilizzato su Amiga per la produzione di giochi quali Heretic II e SiN.

http://www.hyperion-software.com

MetalWeb

VaporWare ha rilasciato la versione definitiva di MetalWeb 4.0. Il software è il primo e attualmente l'unico creatore di pagine web WYSIWYG per Amiga, ovvero in grado di mostrare la pagina web durante la sua creazione esattamente come verrà visualizzata

Pianeta Amiga 1999: il film

Enigma AMIGA Life - Anno 13 - numero 111 - mensile - giugno 2000
Enigma AMIGA Life
Pluricom
Bene funzionalmente connesso, allegato a Enigma AMIGA Life 111 giugno 2000
CD 111

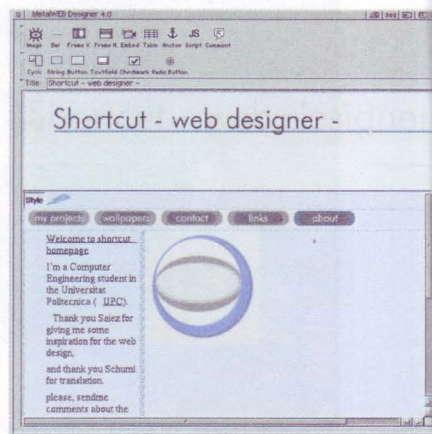
Poco prima di chiudere questo numero di Amiga Life, mi giunge nella mailbox un messaggio del sempre attivo William Molducci: "ho ultimato il montaggio di un video dell'ultimo Pianeta Amiga, ti interessa?". Conoscendo la qualità di livello professionale dei lavori video di William (un vero esperto in materia), non ci ho pensato due volte, e gli ho subito chiesto un CD per poter visionare l'opera... che si è naturalmente rivelata all'altezza delle aspettative.

Ecco quindi, nel CD allegato a questo numero della rivista, il film su Pianeta Amiga 1999. Per chi c'era, un'occasione per rivedersi e per rivedere i momenti salienti di quello che è il più importante appuntamento amighista italiano; per chi non c'era... un buon modo per scoprire cosa si è perso (e per non rifare lo stesso errore nel 2000!). Lascio la parola a William, che ci illustrerà alcuni "dietro le quinte" del film, e lo ringrazio per averne voluto riservare la pubblicazione ad Amiga Life. [D.F.]

L'idea di un documentario da realizzare durante lo svolgimento di Pianeta Amiga 1999 è nata nel momento stesso in cui stavamo effettuando le riprese. Infatti, all'inizio l'intento era quello di procurarci del materiale video per effettuare il grab di alcune immagini da pubblicare su 3000+ Computer Graphics (http://asp4free.ravenna2000.it/3000). La prima parte del girato era composta unicamente da riprese dello svolgimento della fiera, inquadrature di computer, accessori e degli stand degli espositori. Il punto di svolta è stata la performance di Alessio Cappelli, che, con fare scherzoso, ci metteva al corrente della sua intenzione di svenarsi per una scheda grafica e una PowerUP. Questa scena è stata montata nella parte iniziale del film, e dà il via a numerose interviste, che ne rappresentano l'anima. Ecco quindi che progettammo "al volo" una serie di interventi dei maggiori rappresentanti della scena Amiga, presenti a Empoli, intervistando Daniele Franza, proprio nel momento in cui ri/nasceva Enigma Amiga Life, Luca Danelon, Petro.lha, Enrico Senesi di W.G. Computers, Giorgio Signori, Paolo Canali, Michael Rock (Haage & Partner) e il mitico Yares, ovvero l'organizzatore. A tutti quelli che ci chiedevano quali fossero le nostre intenzioni, dicevamo che avremmo realizzato un filmato su videocassetta, e chi vi scrive, insieme a Lorenzo Morselli, stava già pensando alla fase del montaggio. Le riprese effettuate superavano la mezz'ora di durata, ma si doveva intervenire pesantemente sul montaggio per cercare di dare il giusto ritmo al film, seguirono quindi alcuni mesi in cui abbiamo pensato al modo di realizzarlo (Video, CD-ROM o Internet), la rottura definitiva di un A4000, che avrebbe dovuto gestire il lavoro (tramite genlock), sino a quando si è optato per la creazione di un file in formato MPEG-1, facilmente distribuibile. Dopo avere digitalizzato tutto il materiale abbiamo effettuato una divisione tra le interviste e le scene dello svolgimento della fiera, cercando di alternarle in modo da dare un giusto stacco tra gli interventi parlati e i momenti di "vita vissuta", inserendo quello che abbiamo denominato "Lo Scoop", ovvero quando Petro, stanco di vendere AmyCola, è andato a ristorarsi nella "mensa" del Palazzetto... e sospettiamo che abbia bevuto qualcosa che non aveva il marchio Amiga.

Il prodotto completo è stato visto in anteprima da numerose persone, che hanno espresso ottimi giudizi sulla tecnica e il taglio adottato, ma soprattutto sono state colpite dalla vitalità di un "microcosmo" che non conoscono, da una fiera in cui vi erano soltanto Amiga e amighisti, decine di schede, riviste specializzate (su carta o CD-ROM), rivenditori inglesi, sviluppatori tedeschi, eccetera. Un'ottima pubblicità, soprattutto per chi pensava che Amiga non esistesse più e, ancora più grave, che fosse stato prodotto soltanto l'Amiga 500. Il passo successivo fu quello di pensare alla distribuzione e la prima (e unica) e-mail fu per Daniele Franza, che coinvolse immediatamente Luca Danelon; dopo che visionarono il film venne l'OK definitivo. Il nostro intento è stato quello di realizzare un documento per la comunità Amiga, una testimonianza della sua vitalità e dell'interesse che ancora suscita la nostra piattaforma. Siamo coscienti di aver creato un prodotto un po' improvvisato, "aggiustato" in fase di montaggio, ma, in fondo, questa, è una delle tante qualità che Amiga ci ha permesso di sviluppare. Rimane comunque un documento importante, che cercheremo di riproporre in situazioni simili, utilizzando tecnologie più avanzate (telecamera digitale) e tempi più veloci. Il film ha una durata di circa 18 minuti, il suono, purtroppo monofonico, in quanto ottenuto da una piccola telecamera VHS-C, è a 22 KHz.

Buona visione.

di William Molducci

successivamente dal browser.
http://www.vapor.com

Aminet 36

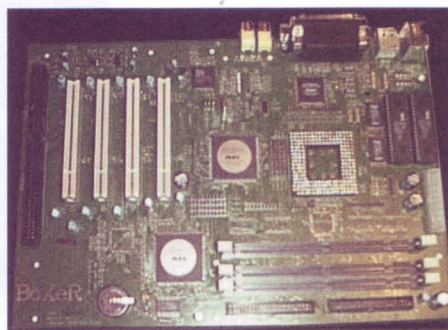
Il CD contenente le ultime produzioni della comunità Amiga è

giunto a quota 36, presentando oltre 500 MB di nuovo software rispetto al numero precedente ed un totale di 1 GB di dati. In questo numero, Aminet "regala" ai propri acquirenti la versione completa del gioco Max Rally.
http://www.schatztruhe.de/softe/aminet36.html

Miami Deluxe

Dopo mesi trascorsi in perenne stato di versione beta, finalmente Miami Deluxe è stato rilasciato dalla Nordic Global nella sua prima versione completa, la 1.0c. Miami è lo stack TCP/IP più utilizzato su Amiga e la versione Deluxe introduce nuove ed avanzate caratteristiche quali, ad esempio, l'impostazione di un firewall. Il prezzo del programma è di 60 dollari. Gli utenti già registrati a Miami godranno di uno sconto di 30 dollari.
http://www.nordicglobal.com

Novità per BoXeR

La società AntiGravity ha acquistato l'intera tecnologia BoXeR da Access e ha acquisiti i diritti per la distribuzione mondiale, rilevandoli da Blittersoft e lansciando alla stessa la gestione dell'ufficio inglese ed europeo. Il progettista del BoXeR, Mick Tinker, è divenuto capo della sezione sviluppo e lavorerà assieme a due nuovi ingegneri. Amiga Inc ha più volte fatto menzione al BoXeR durante la recente fiera Amiga2K di St.Louis, e si prevede che la società di Bill McEwen sia disposta anche a finanziare il progetto, assicurando così una continuazione nella produzione di schede madri e chipset compatibili con gli attuali computer Amiga. Per chiunque fosse interessato alla tecnologia BoXeR e alle novità provenienti da AntiGravity e da Mick Tinker, si segnala l'attivazione di una nuova mailing list. Per iscriversi è sufficiente spedire una email vuota all'indirizzo BoXer-Amiga-subscribe@onelist.com.
http://www.antigravity.com

Amiga .free

La notizia è giunta pochi giorni dopo la chiusura dello scorso numero: **BlackIRC**, un client IRC con interfaccia MUI, è stato reso freeware in quanto il produttore, Innovative Software, sta spostando il proprio campo d'interesse verso grafica (loro è l'ottimo FxPaint) ed applicazioni on-line per le imprese. Questo programma, che in forma shareware non rappresentava, forse, una valida alternativa al famoso AmIRC, come prodotto gratuito assume maggiore interesse e si spera che porti, fra l'altro, alla riduzione dell'uso di copie pirata del client Vapor, con i problemi che le relative protezioni causano al quieto vivere dei canali. Fra le caratteristiche di BlackIRC possiamo citare il supporto interno per "XDCC", funzioni di "BOT", protezione dai "CTCP flood" ed uno speciale protocollo per la videoconferenza.

Ancora regali dall'italiana Cloanto: chi avesse perso il numero 107 di Amiga Life sarà lieto di apprendere che la versione 7.1b di **Personal Paint** è stata resa disponibile anche su Aminet. Assieme ad essa, i pacchetti Cloanto **ColorType** e **Personal Fonts Maker**, nell'ultima versione sviluppata. I programmi non sono comunque freeware, ne è infatti vietata la distribuzione al di fuori dei server Aminet, dei relativi CD e della raccolta "Meeting Pearls". Michele Battilana ci ha concesso di inserire nel nostro CD Personal Paint (che d'altronde regalammo in esclusiva ai nostri lettori già nel succitato numero 107) e ColorType, nelle ultime versioni (rispettivamente 7.1b e 3.1).

Buone nuove per chi, nonostante Internet, ama il mondo semplice ma ricco di umanità delle BBS ed ha la forza di tenere ancora in vita la propria. Il sorgente di **HydraBBS**, un software interessante, seppur meno conosciuto rispetto ai vari AmiExpress, C-Net e DlgPro, è stato rilasciato e può essere scaricato dal sito dell'autore (http://www.dsltd.force9.co.uk/hbbs/). Prima di modificarlo, o utilizzarlo come base per altri progetti, è comunque necessario leggere attentamente i termini della licenza d'uso.

In tema di BBS anche l'ultimo titolo di cui ci occupiamo questo mese: **StarDate**, una "door" per il software Gateway (ma funziona anche da shell) che converte la data corrente nel formato usato nell'universo di "Star Trek". E' disponibile gratuitamente, per usi non commerciali, in versione 68k e PPC.

di Gabriele Favrin

Dal mondo dell'informatica

Tariffa forfettaria

Dopo anni di immobilismo tariffario, finalmente anche in Italia qualcosa sembra muoversi circa l'adozione di soluzioni che possono aumentare la diffusione di Internet nel nostro paese e, conseguentemente, contribuire ancora di più ad un miglioramento dei servizi. E' infatti notizia recente che il gestore telefonico Wind ha introdotto, per primo tra tutte le grandi compagnie telefonche italiane, una tariffa forfettaria dedicata non solo a quei navigatori che trascorrono molto tempo sulla Rete, ma anche a coloro che sarebbero disposti a spendere una cifra leggermente maggiore pur di acquisire la comodità e la libertà che una tariffa indipendente dal tempo di connessione assicura.

Pagando a Wind la cifra di sessantamila lire mensili (comprensive di IVA), è possibile rimanere collegati ad un loro POP per tutto il tempo che si desidera, dimenticando una volta per tutte le tariffe a tempo e le fasce orarie che tanto incidevano sulle abitudini degli utenti della Rete.

Tale soluzione introdotta da Wind non è però l'unica nel suo genere, anzi la sua nascita è diretta conseguenza di altre iniziative analoghe, offerte da altri provider. Utilizzando dei numeri verdi per non far pagare il tempo di connessione ai propri utenti, diversi provider indipendenti di medie dimensioni hanno infatti raggiunto l'obiettivo della tariffa fissa già alcune settimane prima di Wind.

La reazione della neocompagnia telefonica non si è fatta attendere, ovviamente, così come non si farà attendere quella degli altri grandi fornitori di accesso alla Rete (TIN e Tiscalinet in testa) che hanno già annunciato di voler introdurre tariffe analoghe nell'immediato futuro.

La nascita delle tariffe forfettarie costituisce un primo piccolo ma significativo passo verso una sempre maggiore diffusione di Internet; dare la possibilità agli utenti di poter rimanere collegati per molto più tempo di quanto non poteva avvenire prima (per pure ragioni economiche) equivale a far aumentare la domanda di servizi e ad espandere la connettività della gente a livelli che prima rimanevano un miraggio. Senza contare che un maggiore transito di dati costringerà i provider, compagnie telefoniche in testa, a cercare di diffondere nuove e migliori tecnologie di connessione, quali la ADSL,

Dal mondo dell'informatica

che al momento rimane proibitiva ai più a causa dei prezzi poco abbordabili.

Inoltre, l'entrata in gioco di altri grossi provider permetterà ai prezzi delle tariffe forfettarie di scendere ulteriormente, grazie a quelle pressioni che solo la concorrenza riesce a produrre. Internet a tariffa fissa veniva già offerto in altri paesi della comunità europea, e la sua comparsa anche in Italia non potrà che contribuire al miglioramento e all'espansione di Internet in Europa, nella speranza di avvicinarsi un po' di più ai livelli qualitativi esistenti in USA.

QNX diventa free...

Con una mossa inattesa da parte di molti ma a ben pensarci quasi una esigenza in tempi in cui la filosofia open source spopola ed attira sviluppatori, QNX ha deciso di rendere il proprio sistema operativo disponibile a tutti.

Non si sa ancora esattamente quale tipo di licenza verrà adottato, ma risulta chiaro sin dall'inizio che non tutte la parti del sistema operativo beneficeranno di questa iniziativa. L'intento di QNX sarebbe infatti quello di tenere per sé i diritti e il codice sorgente del kernel Neutrino, diffondendo solamente le rimanenti parti del SO. Una mossa che QNX afferma essere conseguenza del fatto che il kernel contiene codice sviluppato da terze parti e che, per questa ragione, anche volendo, non sarebbe possibile diffonderne il codice.

Analisti di mercato, però, sospettano che la reale motivazione andrebbe imputata al desiderio di QNX di rimanere detentrice del codice principale, che potrebbe continuare a gestire da sola, come preferirebbe, rendendo pubbliche le altre parti del sistema per attirare l'attenzione di quegli sviluppatori che vedono nella filosofia open source una grande opportunità. In definitiva, si tratterebbe di una mossa per garantirsi un discreto numero di nuovi programmatori su QNX ma rimanendo unica artefice delle sorti del kernel, ovvero del nocciolo dell'intero SO.

L'obiettivo di QNX è quello di attingere, se possibile, al vasto parco di sviluppatori che gravita intorno alla filosofia dell'open source e in particolar modo di Linux, il SO che ha fatto della liberalizzazione dei suoi sorgenti una

Controller E-IDE FastATA

FastATA è un nuovo controller E-IDE per il bus Zorro-IV presente sulle schede di espansione per A1200 prodotte da Power-Computing.

In modalità PIO-3 e PIO-4, tale bus è in grado di raggiungere la velocità di trasferimento dati di 16 MB/s. Il controller possiede due porte permettendo di collegare fino a quattro periferiche.

http://www.realdreams.cz/amiga/local/6_4fastata.html

ScanQuix 5

La nuova versione di ScanQuix 5, uno dei più conosciuti software per la gestione di scanner su Amiga, introduce nuove caratteristiche quali un miglior supporto di scanner paralleli, seriali e SCSI. E' stata inoltre migliorata l'integrazione con TurboPrint 7, introdotto il supporto del PowerPC e aggiunti nuovi effetti immagine.

http://www.eyetech.co.uk

NightLong imminente

Sta per uscire (o, presumibilmente, sarà già uscito nel momento in cui leggerete questa notizia) il gioco NightLong di ClickBoom, sia per CPU 68k che PowerPC. Atteso da tempo e promettente una grafica mozzafiato ed un'altissima giocabilità, il titolo è stato introdotto da ClickBoom da diversi e corposi trailer dimostrativi.

http://clickboom.com/portal

Nostalgia

Per gli amighisti di vecchia data, nostalgici dei fiorenti periodi in cui Amiga spopolava, Dave Haynie ha rilasciato degli inediti e storici filmati riguardanti la nostra piattaforma. Un "must" per chiunque ricorda con nostalgia il periodo d'oro in cui Amiga era sinonimo di innovazione. I lettori di Amiga Life possono evitare il lungo download: grazie al permesso

speciale che ci è stato accordato da Haynie, i filmati in oggetto sono presenti nel CD allegato a questo numero della rivista.

http://www.primenet.com/~tbies/videos.html

Virtual Ball Fighters

Xteam Software Solution ha rilasciato una nuova demo del loro gioco "Virtual Ball Fighters". Questo nuovo rilascio richiede la precedente versione demo del gioco ed un Amiga provvisto almeno di CPU 040 e scheda grafica.

http://www.xteamsoftware.com

Aggiornamenti software

Indichiamo di seguito gli ultimi aggiornamenti subiti dai più conosciuti software commerciali, shareware e freeware. Laddove la loro distribuzione lo permette, troverete questi aggiornamenti sul CD-ROM allegato a questo numero di AmigaLife.

Digital Almanac II	Programma di astronomia
PureBasic 1.40	Potente linguaggio BASIC con supporto PowerPC
SoftCinema 0.9	Player PPC dei formati QuickTime, MOV, AVI
RiVA v0.30	Velocissimo visualizzatorre di filmati MPEG (AGA/P96/CGFX)
CyberGraphX v5	Sistema RTG per la gestione di schede grafiche
LAME 3.70	Creatore di file MP3 per 68K e PowerPC
MetaView 2.9	Convertitore di formati grafici vettoriali
SnoopDos 3.3	Uno dei più potenti monitor di sistema
AmTelnet 2.3	Software di Telnet per Amiga
Turboprint 7.11 beta	Software per la gestione delle stampanti
IBrowse 2.2	Browser Internet
DOpus 4.13	File manager
VirusExecutor 2.02	Antivirus

Amy Resource attende...

Con un comunicato diffuso agli utenti Amiga, Luca Danelon ha voluto chiarire l'attuale situazione della collana di CD-ROM Amy Resource, che da tempo costituisce un punto fermo nello striminzito panorama di prodotti italiani dedicati ad Amiga. Danelon annuncia che la produzione di nuovi numeri di Amy Resource è stata momentaneamente sospesa, in seguito all'assottigliarsi del mercato Amiga italiano. Nuovi numeri della rivista vedranno la luce nel momento in cui i nuovi sviluppi di Amiga Inc e sopratutto il feedback e l'interesse degli utenti renderanno nuovamente possibile la ripresa delle produzioni. Per chi desideri contattare Danelon l'indirizzo email danelon@amyresource.it.
http://www.amyresource.it

Offerta da Amitrix

Dedicata a tutti gli acquirenti di AmigaOS 3.5, che hanno acquisito col sistema operativo una versione speciale del browser AWeb (AWeb 3.3 SE), Amitrix offre uno speciale prezzo di aggiornamento per coloro che desiderano passare dalla versione completa, la 3.3.
http://www.amitrix.com/aweb.html

MoreFX 2

Correndo il rischio di apparire ripetitivi e banali, vorremmo, nel parlare di ClassX, ribadire che se vogliamo dare un futuro ad Amiga bisogna combattere la pirateria ed acquistare software originale. Mik e Joe della ClassX sono un esempio di ottimi sviluppatori che hanno impostato un'attività su Amiga e che sono stati costretti dalle dure leggi del mercato a cercare un'alternativa per poter sbarcare il lunario. Stiamo parlando di un nuovo prodotto, che anche se non riporta AmigaOS compatibile sulla scatola in un certo senso risente di una certa influenza amighista: MoreFX. Si tratta di un'applicazione che necessita di un ambiente Java, e che quindi non è legata a nessun tipo di processore o architettura in particolare, quindi si presenta all'utente in maniera "democratica" (sapete com'è, l'antitrust non perdona...), senza imporre l'utilizzo di un sistema piuttosto che un'altro. Qualcuno potrà dire che questa indipendenza hardware, unita alla naturale pesantezza di Java, porti ad una inevitabile lentezza del software a meno di possedere sistemi decisamente pompati. Questo, a prima vista, tenendo comunque conto che Java non è poi così pesante, potrebbe sembrare in antitesi con la politica sempre attuata dalla ClassX. Purtroppo dobbiamo arrenderci all'idea che la maggior parte di chi fa videoproduzione a livello professionale possiede un PC strapompato o un PowerMAC (i G4 sono mostruosi) se non una Silicon, i quali, fatta eccezione per l'ultima, hanno dei costi ormai relativamente bassi. La logica conclusione da trarre è che in fondo la ClassX ha fatto la scelta più onesta nei confronti degli utenti Amiga, i quali, se potranno contare su di una Java Virtual Machine sotto AmigaOS, si troveranno un'applicazione eccezionale già pronta per l'uso. Attualmente è comunque già teoricamente possibile utilizzare MoreFX su un Amiga... ma non su AmigaOS. No, non siamo impazziti, infatti MoreFX dovrebbe girare (il nostro 604e a 200 MHz dovrebbe essere più che sufficiente: sotto Mac basta un 603) sotto LinuxAPUS e (sempre in linea teorica, solo perché ne siamo ancora sprovvisti) su un emulatore PowerMAC (FusionPPC?). Resta il fatto che attualmente non si tratta ancora di un prodotto utilizzabile da normali utenti Amiga, per cui non possiamo dedicarvi molto spazio. In quanto a richieste di sistema, quelle minime, nel solito stile ClassX onesto e trasparente (minime per l'utilizzo produttivo), in ambiente Mac basta un 603 a 200 MHz e su PC un Pentium II a 300 MHz, configurazioni che, con 64 MB di RAM permettono di gestire MoreFX in maniera più che accettabile, generando già una buona parte di effetti in tempo reale. MoreFX fa tutto quello che faceva X-DVE e più, ma lo fa in tempo reale già con macchine ormai di fascia medio-bassa nel mondo DTV. Spendendo due parole sulle caratteristiche, troviamo un sistema di calcolo real-time in qualità reale, cioè senza preview in qualità ridotta, grafica a 32 bit con supporto di canale Alpha con risoluzione programmabile fino a 2048x2048 punti. Tra le possibilità creative, MoreFX - essendo il risultato di anni di esperienza e di lavoro per l'utente - racchiude in sé le funzioni che possedevano X-DVE e FontMachine, oltre ad essere arricchito da consigli di più persone, ponendosi quindi come l'applicazione globale in grado di coprire le esigenze di tutti, dall'amatore al professionista.

Michele Puccini, Product Manager
Tel. e Fax: (+39) 0587 749206
E-Mail: info@classx.it
Web: www.classx.it

di Andrea Favini

Dal mondo dell'informatica

vera arma vincente.

Tuttavia, QNX possiede rispetto a Linux alcune caratteristiche in più che, a detta di QNX, garantirebbero ai programmatori un ambiente di sviluppo più comodo e veloce rispetto al concorrente Linux.

Questa mossa strategica di QNX nasce dall'esigenza di affermarsi ulteriormente sul mercato dei RTOS (sistemi operativi realtime) che, per alcune loro peculiari caratteristiche, sempre maggiore interesse ed importanza acquisiscono col passare del tempo.

Per rendersi conto di quanto importante possa risultare attingere all'esperienza e prolificità dei programmatori Linux, basta pensare che anche Amiga Inc ha deciso di adottare un RTOS (Elate, prodotto da Tao Group) per la sua prossima generazione di sistema operativo AmigaOS. E non è certamente casuale che, alla stessa maniera, anche Amiga Inc abbia impiegato particolari sforzi per attirare l'attenzione degli sviluppatori Linux, rendendo la piattaforma di sviluppo recentemente annunciata alla fiera Amiga2K un sistema per la programmazione di titoli multimediali o ludici, perfettamente adatti ad un RTOS quale Elate è.

QNX renderà pubblico il codice del suo sistema operativo attraverso il proprio sito web entro metà estate 2000.

... e anche BeOS!

Il 29 marzo scorso, a sopresa, la Be ha rilasciato una versione pubblica del suo famoso BeOS.

La versione rilasciata è quella per x86, e ha bisogno di un sistema Pentium con almeno 500 MB di spazio su disco.

Il sistema operativo è fornito in un file autoscompattante per Windows, di circa 40 MB, che una volta scompattato occupa circa mezzo gigabyte. Al lancio, da Windows, il sistema Be prende il totale controllo della macchina: questo, nelle intenzioni della casa madre, dovrebbe rendere più facile e veloce la prima installazione del BeOS... visto che, in effetti, non è necessaria alcuna installazione!

Abbiamo richiesto alla Be una "licenza/permesso" per poter pubblicare il BeOS nel CD di AmigaLife. Potete così evitare il lungo download facendo riferimento all'apposito cassetto presente nel CD allegato a questo numero della rivista.

Dal mondo dell'informatica

Backdoor di Microsoft

Microsoft Corporation ha ammesso che nel codice di un suo software dedicato ad Internet è presente una speciale password in grado di permettere a chiunque la conosca di accedere ai dati protetti di migliaia di siti web in tutto il mondo.

Imputando questo grave atto all'iniziativa isolata di uno degli ingegneri assunti dalla multinazionale dell'informatica e promettendo di indagare per trovare il colpevole e adire a vie legali, Microsoft ha affermato che il codice che permetterebbe tale accesso si trova nel file nominato "dvwssr.dll" e che viene installato da alcune estensioni FrontPage 98, andando a variare il comportamento del software dedicato alla gestione di un server Internet, permettendo l'accesso ai file protetti presenti in tutte le directory a cui il server ha possibilità di accedere.

Secondi gli analisti, se questa password venisse scoperta da qualche hacker, comporterebbe un drastico aumento di violazioni di siti web. Teoricamente, qualunque delle milioni di pagine web gestite col software di Micosoft possono essere violate senza alcuno sforzo particolare, permettendo ai malintenzionati di venire in possesso di dati e informazioni privilegiate o personali, come ad esempio i numeri di carte di credito.

Microsoft si è affrettata a precisare che provvederà ad informare le principali società a cui è stato venduto il software per la gestione di siti web, avvisandoli del pericolo e fornendo assistenza per l'eliminazione del problema che, a quanto pare, sembrerebbe risolvibile semplicemente provvedendo alla cancellazione del file incriminato.

La backdoor appena scoperta, tuttavia, non sarebbe stata programmata in tempi recenti. Si tratterebbe infatti di codice realizzato circa tre anni fa, durante il periodo di estrema rivalità tra Microsoft e Netscape, per la lotta tra i rispettivi navigatori web. Non a caso, parte del codice contenuto nel file consiste in un commento poco edificante verso i programmatori di Netscape.

La backdoor non è presente se il server gira sotto Windows 2000 o se sono state installate le estensioni di Frontpage 2000, ma il numero di organizzazioni e di società la cui sicurezza è stata pesantemente compromessa rimane altissimo.

Rivista che va...

E' con dispiacere che annunciamo la chiusura di una delle più conosciute e prestigiose riviste dedicate ad Amiga, l'inglese Amiga Format, che per anni ha seguito con passione e dedizione le vicende della nostra piattaforma, rappresentando per la comunità Amiga inglese ed internazionale una delle più autorevoli fonti di informazioni. L'ultimo numero sarà il 136, di maggio 2000.

...rivista che viene

A1200 è il nome di una nuova rivista dedicata ad Amiga e prodotta da Crystal Software. Formato A4, a colori e con CD-ROM allegato, il primo numero della neonata pubblicazione sarà disponibile il 17 maggio 2000, con periodicità bimestrale. Il prezzo dell'abbonamento è di 26.99 sterline ed è possibile abbonarsi via web pagando subito con carta di credito.
http://www.realdreams.cz/amiga/lofcal/15_3a1200.html

Art Effect 4

E' stata annunciata per il mese di maggio l'uscita della nuova versione, la 4.0, del programma di disegno ed elaborazione immagini Art Effect, prodotto dalla società tedesca Haage & Partner. Oltre ad un numero estremamente nutrito di ottimizzazioni e nuovi strumenti per il disegno e l'effettistica, la nuova versione viene venduta su CD-ROM con una vasta raccolta di clip art e font.
http://www.haage-partner.com/news/news_20000312_e.htm

Mouse PC su Amiga

La società ELBOX ha prodotto un adattatore per mouse che, inserendosi nella porta mouse di Amiga, consente l'utilizzo dei comuni mouse per compatibili

IBrowse 2.2

Da pochi giorni è stato rilasciato un nuovo aggiornamento di IBrowse, che si propone di correggere prima di tutto alcuni bug presenti nella sua precedente versione (soprattutto quelli legati alla gestione della cache su disco).

Le novità introdotte sono numerose: per iniziare, vi è un maggior controllo nel caricamento delle pagine HTML, che ora non sprecano più inutilmente preziosa memoria e non vengono rielaborate ad ogni movimento della finestra del browser, se non strettamente necessario. Il "rendering" delle pagine ha subito un buon miglioramento grazie al supporto dei tipi di carattere (il tag <FONT FACE>, personalizzabile tramite il sistema di preferenze). A livello estetico sono state introdotte inoltre diverse novità anche per la gestione dei download: la finestra che segnala lo scaricamento dei file è ora più completa, indicando anche i file non prelevati completamente, e mostrando graficamente (tramite un piccolo led) il flusso di dati in arrivo. La gestione dei download è migliorata anche internamente, con la possibilità di assegnare ad ogni tipo di file una directory di destinazione differente, ma soprattutto di riprendere lo scaricamento dei file in caso di interruzione (questo se il server a cui ci si connette supporta tale servizio di "resume", secondo lo standard HTTP 1.1).

Riprendendo le modifiche estetiche, queste riguardano anche la gestione dell'interfaccia, resa ancora più flessibile e ripulita da piccoli bachi che potevano rendere instabile il programma; inoltre, il sistema di preferenze si è ulteriormente ampliato prevedendo maggiori impostazioni per il servizio di proxy (con la possibilità di disattivarlo velocemente da menù), la gestione (ancora primitiva) dei certificati per le transazioni SSL e la completa configurabilità dei FABmenù, i menù contestuali attivabili con il testo destro del mouse. E' stato inoltre nuovamente introdotto l'indicatore che segnala quando le pagine vengono prelevate dalla cache locale, piuttosto che dalla rete, e affiancato anche da un indicatore che segnala l'ingresso in pagine protette tramite SSL. Naturalmente, tutte le migliorie (soprattutto quelle estetiche) hanno comportato un maggior "peso" del programma, che ora in alcune situazioni risponde più lentamente delle sue prime versioni, sembrando affetto da "sindrome da Internet Explorer"; IBrowse non ha comunque dimostrato gravi problemi di stabilità, e ha visualizzato senza problemi anche le pagine più complesse (ricche di tabelle ed effetti JavaScript, ad esempio). L'aggiornamento è gratuito per i possessori della precedente versione 2,ed in rete è disponibile un dimostrativo limitato.

http://www.hisoft.co.uk

di Luca Danelon

PC, in maniera trasparente e senza l'uso di software aggiuntivo. Il prezzo di questo adattatore è di 30 euro.
http://www.realdreams.cz/amiga/local/13_3mouse.html

Quota ventimila!

La rivista on-line AmiWorld, realizzata da un nutrito gruppo di amighisti capeggiati dal nostro Paolo Pettinato, ha raggiunto il ragguardevole traguardo dei venti-

mila contatti. Inizialmente nata come solitaria voce di dissenso e successivamente maturatasi in quella che è divenuta la più prestigiosa rivista Internet italiana dedicata ad Amiga, AmiWorld ha saputo guadagnarsi con fatica ognuno di quei singoli ventimila accessi, testimoni di una qualità continuamente profusa in quegli articoli, notizie, recensioni e corsi ospitati sulle sue pagine. Un importante crocevia telematico per l'amighista navigatore, che AmigaLife consiglia a tutti i propri lettori.

Punto Informatico parla di Amiga

Punto Informatico (www.punto-informatico.it), l'interessante sito web dedicato all'informatica e a molti suoi temi collegati, ha recentemente pubblicato due articoli relativi ad Amiga. Il primo articolo, a firma di Pietro Bianchi, traccia brevemente un resoconto della fiera Amiga2k di St. Louis (USA), delineando le caratteristiche del sistema di sviluppo, i piani di uscita dei nuovi sistemi e citando i grossi partner che si sono affiancati ad Amiga in questa sfida (per maggiori informazioni su Amiga2k si consulti, su questo stesso numero, il reportage a cura di Enrico Altavilla).

Il secondo articolo, a cura invece di Alessandro Del Rosso, è apparso nello spazio "Plug In" della rivista on-line, dedicato ad approfondimenti settimanali sui temi più importanti. Il titolo ("Quel che resta di Amiga") non tragga in inganno: l'articolo non vuole criticare i nuovi piani di Amiga, come è già successo da più parti, ma si limita a proporre quelli che sono i piani attuali della casa madre, con un buon approfondimento sulla teoria di funzionamento e i dettagli tecnici del toolkit Intent di TAO Group, cuore della macchina di sviluppo. L'articolo sottolinea le critiche mosse da alcuni noti utenti Amiga (quali Michele Battilana, di Cloanto) ai progetti di McEwen, ma propone anche le risposte che McEwen stesso ha fornito in merito a queste critiche durante la fiera americana: "Quello che si trova nell'essenza dell'Amiga è la sua capacità di produrre cose, crearle in modo facile e veloce. Se voi potete progettare un sistema che fa le stesse cose ma più rapidamente, agevolmente ed utilizzando parti economiche standard, non avrete perso niente".

L'articolo si chiude infine con un insperato "raggio di sole" da parte dell'autore: "Non saprei dire se i cieli di Amiga si siano schiariti, ma forse un raggio di sole comincia a farsi strada fra i nuvoloni neri che hanno caratterizzato le ultime stagioni di questo mai abbastanza compianto home computer." [L.D.]

Gli articoli sono reperibili alle URL:

http://puntoinformatico.it/p.asp?i=31455
http://puntoinformatico.it/p.asp?i=31363

Un nuovo indirizzo per AmigaPage

Marco Lovera ci comunica che AmigaPage, la bella rivista on-line dedicata al mondo Amiga, ha cambiato indirizzo, causa cessazione dell'attività del precedente server.

Il nuovo indirizzo è http://www.amigapage.cjb.net.

In accordo con l'autore, il sito è stato da noi "mirrorato", ed è presente nel CD allegato a questo numero di Amiga Life.

Voyager 3.2

Pochi giorni dopo l'uscita di IBrowse 2.2, ha fatto la sua comparsa anche l'aggiornamento ufficiale di Voyager 3: le novità sono molto simili a quelle di IBrowse (supporto del tag <FONT FACE>, migliorato supporto delle tabelle, e migliorie nella visalizzazione delle pagine web), con la differenza che Voyager propone, per ora ancora in esclusiva, un plug-in per la visualizzazione di filmati in formato Macromedia Flash. Ovviamente il plug-in è limitato rispetto alle controparti su PC, ma permette di godere delle sempre più frequenti introduzioni animate ai siti, anche se non è in grado poi di gestire gli effetti più complessi quali i menù.

Anche Voyager soffre purtroppo di qualche noioso bug, dovuto evidentemente all'aumentare della complessità del programma: non sono rarissimi i crash di sistema (provate a dare qualche reload di troppo sulla home page stessa di Voyager...), soprattutto utilizzando il plug-in Flash, e il programma non sempre risponde attivamente all'utente, ad esempio ridimensionando la finestra. Come scritto chiaramente nella documentazione, il programma non è comunque considerato "terminato", e sarà oggetto di ulteriori sviluppi, aggiornamenti e migliorie; l'aggiornamento è, anche per Voyager, gratuito per gli utenti registrati alla versione 3.
http://v3.vapor.com

di Luca Danelon

Reportage

L'Amiga 2K di St. Louis e il sistema di sviluppo di AmigaNG

Un computer per gli sviluppatori e una rivoluzione concettuale del mondo delle tecnologie digitali. Questo è scaturito dalla fiera Amiga2K, recentemente svoltasi a St.Louis.

di Enrico Altavilla

Questa volta mi risulta particolarmente difficile illustrare ai lettori di AmigaLife le novità provenienti da casa Amiga Inc. Se, da un lato, la descrizione tecnica di certi particolari hardware e software non si presenta complessa più del dovuto, dall'altro è giunto il momento di chiarire una volta per tutte la direzione che la nostra piattaforma sta prendendo e gli sviluppi che dovremo aspettarci nell'immediato e prossimo futuro. Proprio questo ultimo compito si rivela ostico, in quanto è necessario introdurre certi concetti finora estranei ad Amiga e, per essere precisi, alieni all'intera concezione di "computer" che possediamo tutti noi.

Le fonti delle notizie che sto per riportare sono principalmente due: alcuni resoconti sulla fiera Amiga2K tenutasi a St. Louis il giorno 1 e 2 aprile 2000 e la lettura di "Amiga World", una sorta di bollettino online che rappresenta a tutti gli effetti l'organo di informazione ufficiale di Amiga Inc.

Un momento della conferenza riservata agli sviluppatori. Al microfono, Fleecy Moss.

La fiera

La suddetta fiera ha visto la partecipazione di diversi operatori del mercato Amiga, di gruppi di utenti e club, di personalità familiari alla comunità e, per come era ovvio, di Amiga Inc stessa che, rispettando una tabella di marcia impostasi sin da quando la gestione della società passò a Bill McEwen, ha mantenuto la promessa di presentare e

Le foto sono (c) di Roger Wyatt e David Steidley. Si ringrazia altresì Czech Amiga News.

mostrare le capacità della macchina per sviluppatori, un computer nato principalmente per permettere ai programmatori Amiga di iniziare a produrre software per il modello finale, dedicato alla grande utenza e che vedrà la luce entro la fine dell'anno.

Si tratta a tutti gli effetti della prima macchina prodotta da Amiga Inc dopo anni di silenzio tecnologico; un computer dedicato a quei pionieri che vorranno sperimentare per primi le caratteristiche introdotte dall'adozione del sistema operativo Elate come cuore della piattaforma. E' bene essere chiari sin da subito: altro non si tratta, come era giusto che fosse, che di un normale hardware PC, ospitante una CPU AMD K6-2 a 500 MHz, 64 MB di RAM e una scheda grafica GeForce 256. Niente panico, seguitate a leggere.

Dal lato software, la macchina ha installato al suo interno i sistemi operativi Elate e Linux, ognuno dei quali costituisce un essenziale tassello della tecnologia adottata, ma sopratutto dell'operazione "politica" che Amiga Inc ha intrapreso, volta ad attirare sulla nuova piattaforma le attenzioni della prolifica comunità di sviluppatori Linux. Elate, difatti, è installato nella sua veste di sistema operativo "ospitato", ovvero funzionante "sopra" un SO preesistente, Linux nel nostro caso.

A corredo di tale sistema vengono forniti tutti gli strumenti software necessari per poter sviluppare nuove applicazioni per questa macchina, consistenti principalmente in un compilatore e assemblatore in grado di generare eseguibili per il processore virtuale su cui tutto il software dedicato ad Elate si basa e viene eseguito.

Bill McEwen, Presidente di Amiga Inc, durante la conferenza.

Come funziona

Anche se è già stato fatto in precedenti articoli, è bene ritornare a spiegare brevemente al lettore i concetti base che vigono in Elate, che ne compongono la filosofia, così come costituiscono una delle principali potenzialità dell'intero SO.

Concetto cardine di Elate è il "Processore Virtuale", ovvero una CPU fisicamente inesistente ma implementata via software e, come qualunque CPU fisica, progettata in modo da possedere tutte le principali caratteristiche di un microprocessore reale e capace di garantire l'esecuzione delle medesime operazioni che una vera CPU è in grado di effettuare. Un qualunque software programmato per Elate viene creato in modo che al suo interno contenga istruzioni e codice per detta CPU: sarà poi compito del sistema operativo tradurre tale codice in quello per la CPU fisicamente installata sulla macchina su cui l'applicazione deve essere eseguita.

La prima domanda che potrebbe nascere spontaneamente sulle labbra degli amighisti riguarderebbe forse quali vantaggi apporterebbe introdurre questa entità della CPU virtuale. La risposta va ricercata nell'intento che Amiga Inc si è proposto, ovvero quello di progettare e creare non solo un computer per come lo conosciamo oggi, bensì anche un'intero ambiente operativo, che pervasivamente comprende e collega dispositivi differenti, dotati di hardware a volte estremamente diversi tra loro.

Nel momento in cui si desidera far girare un medesimo codice su hardware differenti, è dunque indispensabile adottare un sistema che permetta tutto ciò. La soluzione adottata da Elate è stata proprio quella di sviluppare codice non dedicato ad una CPU fisica ma ad un processore virtuale, da tradurre per una CPU fisica solo nel momento in cui il software deve essere lanciato. Questa tecnica garantisce la massima portabilità di un programma, che non necessita di ricompilazioni o modifiche per poter girare su una qualunque macchina con sopra installato Elate, indipendentemente dalla configurazione hardware.

Il secondo dubbio che viene lecitamente posto al sistema della CPU virtuale verte sull'evenienza che il processo di traduzione da codice per detta CPU a codice per CPU fisica non rallenti l'esecuzione del programma, andando ad inficiare le prestazioni dell'intero sistema operativo. Fortunatamente non è così, in quanto il processo di traduzione avviene una sola volta, all'atto del caricamento del programma dal disco e non si tratta dunque di un processo interpretativo, attivo durante l'esecuzione dell'applicazione. Tale operazione di traduzione avviene dunque una sola volta ad una velocità abbastanza alta da rendere l'operazione del tutto immediata e trasparente agli occhi dell'utente e produce in RAM codice per la CPU fisica installata sulla macchina, pronto ad essere eseguito senza paura di rallentamenti e perdite di prestazioni.

Le scelte di Amiga Inc

Vogliamo soffermarci un attimo sulle ragioni che hanno spinto Amiga Inc ad adottare un hardware "standard" per il sistema dedicato agli sviluppatori e ad installare Elate nella sua versione "ospite" per Linux.

Va innanzitutto ricordato che tale

macchina non va considerata come un prodotto per l'utenza finale; lo scopo del sistema di sviluppo è solo quello di dare la possibilità ai programmatori e alle software house di iniziare sin d'ora la produzione di titoli software per il nuovo sistema Amiga. Per questo motivo, era indispensabile operare una scelta che permettesse agli sviluppatori interessati di spendere una cifra quanto più bassa possibile, in modo da rendere accessibile a tutti la programmazione sul nuovo SO.

Ed in fatto di tecnologia a basso costo, inutile ricordarlo, le normali piattaforme PC costituiscono il miglior rapporto tra potenza di calcolo raggiungibile e spesa da affrontare. Si è dunque trattato di una decisione puramente economica ed una scelta che, tra le altre cose, rende possibile a chiunque acquistare o assemblare per conto proprio una macchina con la configurazione poc'anzi illustrata in questo articolo. Amiga Inc venderà tali macchine al prezzo di 750 dollari (monitor escluso), complete di tutti gli strumenti software di sviluppo e comprensive di assistenza tecnica da parte della società americana.

Per coloro che preferiscono acquistare la medesima configurazione altrove (e, si badi, deve trattarsi di un computer con installato ESATTAMENTE quell'hardware), Amiga Inc renderà disponibile anche un semplice pacchetto software, contenente i programmi necessari allo sviluppo delle applicazioni. Il prezzo di tale pacchetto non è stato ancora comunicato. Le macchine di Amiga Inc saranno invece in vendità già quando leggerete questo numero di AmigaLife.

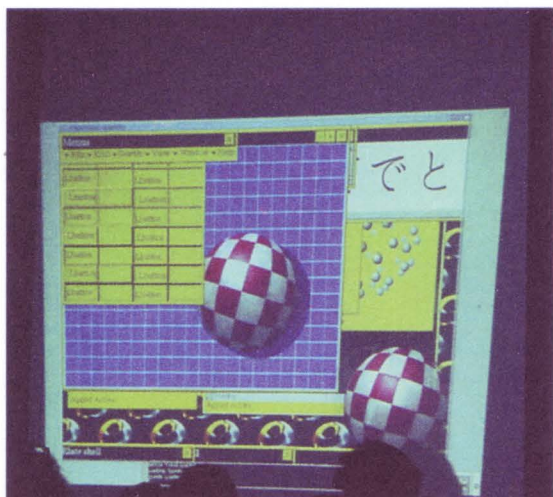
Ecco, presentata durante la conferenza, la lista dei partner strategici di Tao Group. Da notare i "nomi grossi" di Sony, Sun e Motorola.

E gli Amiga PowerPC?

Una piccola nota va fatta circa la possibilità di installare e far girare il software di sviluppo sugli attuali Amiga provvisti di CPU PowerPC. Sebbene tecnicamente possibile, tale opzione avrebbe necessitato di programmazione aggiuntiva che Amiga Inc, attualmente, non poteva affrontare per motivi esclusivamente temporali. Ciononostante, il sistema AmigaOS finale sarà disponibile per gli Amiga con PowerPC, così come per una larga fascia di altre CPU. Una versione per CPU Motorola 68K è da escludersi a priori, in quanto Elate non viene prodotto per tale microprocessore, in seguito ad accordi tra Tao Group e Motorola, che intende pian piano spostare l'utenza 68K verso il PowerPC.

Perché Linux

Riguardo la presenza di Linux sulla macchina per gli sviluppatori, tale scelta è da imputarsi a due principali obiettivi di Amiga Inc: il primo, dimostrare come veloce ed affidabile sia Elate anche quando viene utilizzato nella sua incarnazione "ospite" di un altro SO e, secondo, mostrare agli utenti e programmatori Linux come la presenza del nuovo SO sviluppato da Amiga Inc e degli strumenti software per lo sviluppo di applicazioni possano facilitare di gran lunga la programmazione di titoli multimediali o videoludici. Il compito di Amiga Inc nella collaborazione stretta con Tao Group, produttore di Elate, è stato quello di programmare nuovi stru-

AmigaNG/Elate con diverse applicazioni aperte.

AmigaNG/Elate all'opera. Da notare che la GUI potrebbe non rispettare quella definitiva.

Tante applicazioni

Una mossa che porterà decisamente a nuove applicazioni per la futura piattaforma è quella che ha visto Amiga Inc impegnata, nei mesi scorsi, a contattare diverse software house per spingerle a sviluppare nuovo software (compresi molti videogiochi) per il nuovo Amiga.
Tali sforzi hanno portato allo sviluppo, già iniziato, di ben 117 titoli, tra giochi e programmi di altro genere. La notizia che forse risulterà più gradita agli amighisti è quella che uno di questi software sarà una nuova versione del titolatore Scala, appositamente sviluppata per la nuova piattaforma Amiga.

menti per lo sviluppo dotati di caratteristiche che rendono la realizzazione delle applicazioni più immediata.

Va da sé che un programmatore Linux che intendesse produrre un software per Elate otterrebbe non solo un'applicazione eseguibile sul suo sistema Linux+Elate, ma anche su qualsiasi altra piattaforma su cui Elate fosse installato, sia nella sua versione "ospite" che in quella indipendente. Di sicuro, un risultato che Amiga Inc sta tentando di ottenere presentando la macchina di sviluppo come uno strumento per ottenere software eseguibili su una moltitudine di computer e dispositivi differenti: dai tradizionali computer da tavolo, alle console per videogiochi, ai computer palmari, ai telefoni cellulari. Del resto, Elate e l'intero ambiente operativo che Amiga Inc sta sviluppando su di esso sono talmente piccoli da poter essere installati e gestire uno qualsiasi di questi hardware. Non vi è dunque ragione di limitarsi ai soli computer tradizionali.

La strategia e i partner

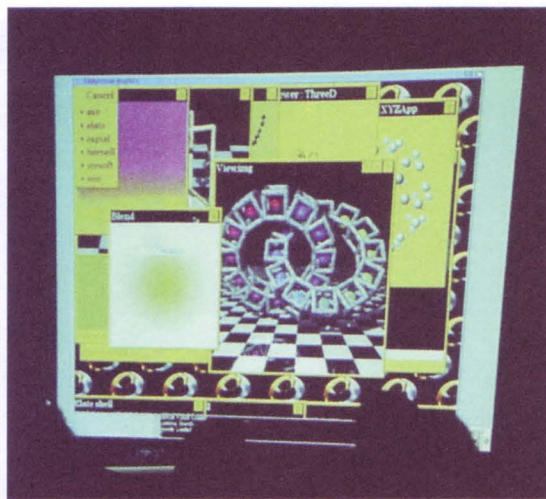
Alla fiera Amiga2K non sono mancate le dichiarazioni riguardanti i partner che stanno prendendo parte al progetto di Amiga Inc, fornendo tecnologia, software e supporto per lo sviluppo di nuove applicazioni. Due di questi partner meritano particolare menzione, sia per la loro importanza nel mondo informatico sia per il contributo che daranno ad Amiga Inc per il raggiungimento di fini comuni: Sun e Corel.

Sun

Sun, in particolar modo, si rivela uno dei partner più interessati allo sviluppo della tecnologia che Amiga Inc sta sviluppando. La ragione risiede nel fatto che Elate, tra le altre cose, possiede una implementazione della Java Virtual Machine di Sun (il codice che permette ai programmi Java di essere eseguiti su un SO) estremamente ottimizzata: piccola ed incredibilmente veloce, più di qualsiasi altra macchina virtuale Java finora sviluppata.

E non si tratta di un particolare di poco conto: con un sistema operativo piccolo, potente e comprensivo di una velocissima implementazione Java, Sun intravede la possibilità di poter ulteriormente allargare i campi finora battuti dal suo linguaggio, permettendo ai software sviluppati con esso di poter girare anche in piccolissimi apparecchi digitali quali cellulari o computer palmari. Non è un caso che particolare enfasi sia stata data dalle due società in un comunicato scritto a due mani, che ha evidenziato le prospettive che tale collaborazione apriva per l'immediato futuro.

Ai software sviluppati in C++ e compilati per il processore virtuale di Elate, si affiancano dunque i programmi Java che godranno, all'interno dell'ambiente operativo Amiga/Elate, di una straordinaria velocità di esecuzione. Pare superfluo evidenziare come tale scelta di adottare Java

AmigaNG/Elate: dimostrazione della velocità delle applicazioni Java.

come ulteriore linguaggio (e piattaforma) di riferimento per il nuovo Amiga riesca inoltre a rendere immediatamente disponibili per la futura piattaforma una moltitudine di software già esistenti e sviluppati nel linguaggio creato da Sun.

Alcune delle macchine su cui girava il sistema di sviluppo.

Corel

Anche l'accordo con Corel è stato stretto per garantire nuovo software alla futura piattaforma. Da un lato, Corel ottiene per il suo "Corel Linux OS" un nuovo ambiente operativo che incrementa di molto la possibilità per gli utenti e programmatori Linux di sviluppare nuove applicazioni. Dall'altro, Amiga Inc si è assicurata la presenza di alcune importanti applicazioni, quali "WordPerfect Office 2000".

Forse, nel caso di Corel proprio di "accordo" non sarebbe il caso di parlare. Molte voci, alzatesi durante e dopo gli annunci di Amiga Inc alla fiera Amiga2K, hanno fatto notare come poco chiaramente sia stata spiegata la natura di detta collaborazione, così come quella di diverse altre.

Più precisamente, non si ha chiaro se tali collaborazioni presuppongano uno scambio di tecnologie, un lavoro congiunto su nuovo codice oppure significhino solamente che le società si sono dette disponibili ad una generica collaborazione, per pubblicizzare il fatto che ognuna di esse supporta con i propri software il lavoro dell'altra. Insomma, una semplice mossa "politica" per attirare l'attenzione degli utenti e degli operatori informatici sui lavori di Amiga Inc.

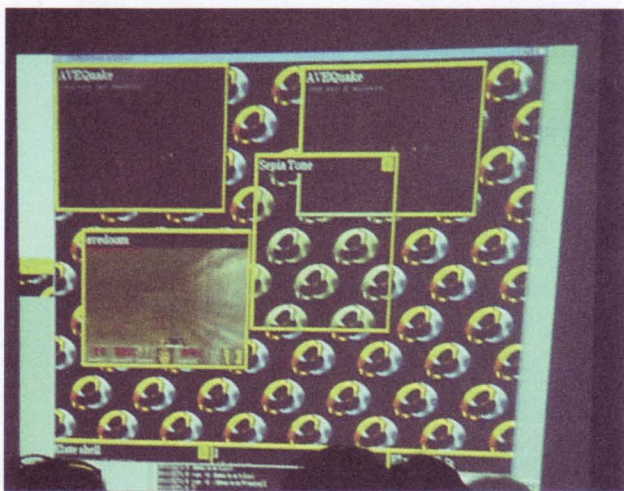
Un nuovo scenario

E' giunto il momento di discutere del lato meno chiaro di tutte le informazioni che, durante l'ultimo mese, sono state divulgate da Amiga Inc o che dalla stessa sono state ulteriormente sviluppate, partendo da semplici cenni forniti in passato. Ci riferiamo agli obiettivi di questa società, ai fini che essa si propone e a quanto gli sviluppi che verranno a presentarsi avranno a che fare con le attuali piattaforme Amiga, con gli amighisti e con la filosofia che Amiga ha portato avanti per anni.

Andando subito sul pratico, rispondiamo alla domanda che più spesso viene posta dagli utenti: "Verrà prodotto un nuovo computer Amiga oppure la tecnologia che Amiga Inc sta attualmente realizzando la vedremo protagonista solo di tostapane multimediali e frullatori digitali?".

Risposta: "Ci sarà un nuovo computer Amiga". Amiga Inc punta ad utilizzare una scheda madre PowerPC POP (PowerPC Open Platform), attualmente in fase di sviluppo avanzato da IBM.

Di certo, comunque, non è questo l'obiettivo primario di Amiga Inc; la tecnologia che la società sta sviluppando possiede caratteristiche che risulterebbero inutili se l'espansione di Amiga si fermasse ad un computer da tavolo. Al contrario, tutti gli sforzi vengono profusi in direzione di un obiettivo più grande, ovvero far sì che tale tecnologia risulti utilizzabile da una larga serie di dispositivi digitali: console per videogiochi, telefonini, navigatori web, palmari, ecc.

Per questa ragione, Amiga Inc sta

AmigaNG/Elate impegnato con due finestre di Quake, una di Doom e una con effetti demo.

Il team di Amiga Inc al lavoro. Al centro, in basso, Fleecy Moss e Rudi Chiarito.

Dick Van Dike, famoso attore e amighista, ha salutato gli spettatori della fiera con un video registrato nel suo studio Amiga.

provvedendo a produrre, in collaborazione con un'altra società, quello che per noi amighisti sfegatati e tecnofili è da considerarsi un "normale" computer da tavolo, che richiamerà esteriormente quelle linee e quelle caratteristiche che siamo stati abituati a vedere in tutti i computer finora conosciuti ma che rivelerà al suo interno tutta la potenza ed innovazione che il nuovo ambiente operativo Amiga è in grado di fornire.

Un progetto di come potrebbe essere un AmigaNG desktop con monitor HDTV in 16:9.

Permetterà un altissimo grado di personalizzazione, a detta dei portavoce di Amiga Inc, tanto da poterlo visivamente ricondurre al sistema di interfaccia dell'attuale AmigaOS, se lo si desidera. Ma, per dirla con parole simili a quelle espresse da Fleecy Moss, usato in questa maniera sarebbe come avere una Ferrari ed usarla solo per andarci a fare la spesa.

Quali altre incredibili potenzialità tale piattaforma dovrebbe presentare all'utente, ci è difficile comprenderlo.

Probabilmente la vera innovazione non va cercata nel computer in sé, ma in quell'ambiente che si verrà a creare collegando tra loro dispositivi diversi, e tali dispositivi ad Internet.

Le informazioni digitali a disposizione di un dispositivo sarebbero automaticamente disponibili anche a tutti gli altri, e le azioni che oggi eseguiamo preoccupandoci di file, formati di dati e strutture informatiche che poco hanno a che fare con la vita reale, risulterebbero estremamente più immediate e naturali, in quanto l'estrema personalizzazione dell'ambiente grafico di un dispositivo permetterebbe allo stesso di nascondere all'utente meno esperto tutti i particolari tecnici e gli aspetti più astrusi che l'informatica ci ha obbligato a conoscere.

Conclusioni

In sintesi, sembra che Amiga Inc abbia in cantiere un prodotto, il nuovo ambiente operativo AmigaOS, in grado di adattarsi non solo alle caratteristiche hardware dell'apparecchio sul quale verrà installato, ma sopratutto capace di essere gestito in modo più o meno tecnico a seconda delle conoscenze informatiche dell'utente. Ancora una volta, non ci resta che attendere qualche mese e constatare di persona quanto di "amigoso" ci sarà nel nuovo computer e, sopratutto, in quell'ambiente informatico che si verrà a creare con la connessione di molteplici dispositivi digitali. Uno scenario che tutti gli analisti di mercato indicano come quello futuro e che, stando agli attuali sviluppi e alle potenzialità finora rivelate da Amiga Inc, vedrà la nostra piattaforma da protagonista. ■

Speciale

Il futuro dei computer secondo Intel

Intel ha recentemente presentato la sua visione del futuro dell'informatica. Sorprendentemente, il PC con Windows non è più l'elemento centrale, e la durata nel tempo dell'acquisto è rivalutata.

di Paolo Canali

E' fin troppo facile muovere delle critiche al modo in cui Intel ha imposto sul mercato un microprocessore e un tipo di computer non proprio esaltante, mettendo alle corde architetture di gran lunga più raffinate ed eleganti. Tuttavia molto tempo è passato da quando il processore 386 veniva battuto senza fatica dai chip Motorola, e oggi per migliorare le prestazioni Intel ha dovuto eliminare le tortuosità e gli anacronismi più evidenti, sino a trasformare la piattaforma "PC IBM compatibile" in un prodotto che, almeno dal punto di vista hardware, sarà presto tecnicamente difendibile, e sorprendentemente simile alla struttura originale degli Amiga 3000/4000.

Un esempio delle nuove schede madri di riferimento per i Pc a basso costo proposte da Intel.

Nel campo dei PC compatibili le novità tecnologiche vengono presentate quattro volte all'anno in occasione di convegni e manifestazioni organizzati più o meno direttamente da Intel. I più illuminanti sono i due Developer Forum (in febbraio e in agosto), dove Intel svela a produttori di computer e stampa specializzata i progetti che vedranno la luce nel corso dei 12 mesi successivi. Fino a poco tempo fa erano in raltà un evento abbastanza scontato, dove in sostanza si ripeteva che il PC dell'anno successivo sarebbe stato veloce il doppio e avrebbe finalmente fatto girare Windows "come si deve": previsioni che sistematicamente si rivelavano per metà vere e per metà false.

Nelle ultime edizioni però la situazione è cambiata, ed ha portato alla luce novità incandescenti. Infatti Intel ha scoperto che nell'era di Internet la velocità assoluta del computer non è l'unico elemento che giustifica l'acquisto di un nuovo PC, ma conterà sempre di più il suo rapporto qualità/prezzo.

Per questo motivo sta progettando un'intera nuova linea di chip, che inizieranno ad essere messi in commercio alla fine dell'anno. E' una buona notizia, perché da anni il PC continua ad aumentare la sua velocità senza cali di prezzo significativi. Invece l'anno prossimo dovrebbe scoppiare una piccola rivoluzione: i PC mossi dai nuovi processori realizzati da Intel e dai suoi concorrenti avranno la stessa velocità di un attuale modello da 3 milioni, ma con un prezzo stimato tra le 500 e le 800 mila lire monitor incluso.

Questo risultato sarà ottenuto usando una scheda madre realizzata con un solo grande chip che contiene il processore (compatibile con Pentium II), l'interfaccia per lo slot di espansione, il coprocessore grafico 2D/3D, quello sonoro, il controllore della memoria, quello del modem, l'interfaccia per i dischi fissi e i lettori DVD-Rom. Si potrà inserire in cabinet piccoli e poco costosi, con pochi slot per schede di espansione che avranno altezza di-

Un modello concettuale di computer-elettrodomestico studiato da Intel. Il portapenne/portacarte in gomma azzurra sulla parte superiore dovrebbe abbellire la scrivania.

A destra, i nuovi moduli di memoria PC800, funzionanti a 400 MHz.

A sinistra, Ipaq è il primo modello Compaq conforme alle specifiche PC2001 "legacy free", cioè senza porte seriali e parallela.

mezzata. Intel ha già mostrato pubblicamente un prototipo (non funzionante) del chip, provvisoriamente chiamato "Timna", mentre il suo diretto concorrente Via (con sede a Taiwan) ha già annunciato lo sviluppo di un clone compatibile a minor costo. Se i due contendenti manterranno le promesse, è facile immaginare che i computer di questo tipo andranno a ruba per gli acquisti natalizi del 2000, perché avranno un prezzo invitante e potranno eseguire tutti i sistemi operativi, i giochi e i programmi per l'accesso a Internet disponibili negli attuali PC. Saranno quindi un concorrente agguerrito per gli AmigaNG, che avranno costi paragonabili ma probabilmente senza la possibilità di far funzionare i programmi Windows.

Paradossalmente, però, questo genere di computer potrebbe diminuire proprio l'importanza di Microsoft. Avendo un architettura ben nota sin a livello dei registri ed essendo acquistati soprattutto per le funzioni che possono svolgere (e non per il desiderio di eseguire l'ultima versione dell'ultimo sistema operativo Microsoft, come troppo spesso accade per i PC compatibili) sono destinati a rimanere in servizio per diversi anni, sfruttati sempre meglio dai programmatori. Ed è ben noto che il modo migliore per velocizzare un PC compatibile, sfruttandolo completamente e semplificando la vita all'utente è... usare un sistema operativo alternativo.

I dettagli sulla struttora interna di "Timna" non sono ancora stati rivelati completamente, però sembra riprendere molte delle idee che formano il nucleo del chipset di Amiga: un coprocessore grafico e uno sonoro condividono in DMA la memoria di sistema con la CPU, usando un bus dedicato.

Il chip-set Intel 810 sfrutta alcune innovazioni introdotte dai chip custom Amiga, come la memoria grafica accessibile sia dal coprocessore video sia dalla CPU tramite bus separati.

Prestazioni costose

Le prestazioni restano vitali per la creazione dei contenuti multimediali (animazioni, rendering, montaggi video...) e per i "server", cioè i computer che su Internet smistano i dati e inviano ai navigatori le pagine richieste. E' qui che Intel conta di recuperare i guadagni persi nella riduzione dei costi dei computer "normali", facendo pagare ancora più salate le prestazioni elevate e le possibilità di espansione. Per queste applicazioni proporrà entro la fine dell'anno due diversi processori.

Itanium sarà il più veloce. Totalmente diverso da Pentium, a partire dalla forma per arrivare al modo di lavorare e alle istruzioni accettate, sarà inizialmente disponibile a 733 e 800 MHz.

Ha 256 registri a 64 bit (128 interi e altrettanti a virgola mobile) ma può caricare esclusivamente una versione speciale di Linux oppure di Windows 2000. Il limite più grosso di Itanium è infatti l'incompatibilità con i programmi 8x86. Per aggirare l'ostacolo Intel ha inserito nel chip un emulatore parzialmente software di Pentium III, ma pare che le sue prestazioni siano scarse.

Itanium non è né RISC né CISC, ma un processore VLIW (Very Large Instruction Word) nella variante Epic brevettata da Intel. I prototipi dimostrati sinora funzionano a velocità ridotta ("solo" 550 MHz), ma se gli errori saranno corretti in tempo il chip potrebbe essere la strada maestra per liberarsi dalle istruzioni 8086. Il successore di Itanium (che forse sarà chiamato Itanium II) non è creato da Intel ma da Hewlett Packard, che lo ha già portato ad un avanzato stadio di sviluppo. E' la prima volta che Intel affida ad altre società la progettazione delle proprie CPU. C'è chi vede nella nascita di Itanium un segno di affaticamento del colosso dei chip, che nello sviluppo dell'architettura x86 sarebbe ormai arrivata a "raschiare il fondo del barile" per spremere un po' di potenza in più. Il successore di Pentium III, che ha nome provvisorio Willamette, è invece completamente sviluppato da Intel. Non è ancora certo se il nome definitivo sarà Pentium IV, tuttavia i primi prototipi già funzionanti sono stati dimostrati all'ultimo Idf, con frequenza di lavoro interna di 1500 MHz per la Fpu e 3000 MHz per le unità intere; in futuro potrebbero salire rispettivamente a circa 3000 e 6000 MHz. Frequenze simili richiedono una memoria RAM di sistema particolare: coppie di moduli RIMM a 64 bit ciascuno funzionanti a 400 MHz. La frequenza di lavoro virtuale di queste memorie è il doppio di quella reale, perché i dati sono trasferiti sia sul fronte di salita sia su quello di discesa del clock. Costo e disponibilità di questi moduli speciali, necessari per sfruttare pienamente anche l'ultima versione di Pentium III, restano però un'incognita. L'unica certezza è che tra il prezzo di un Pc-elettrodomestico e uno modulare ad alte prestazioni, simile per forma e caratteristiche ai modelli attuali, Intel vorrebbe aprire un abisso.

La nuova serie di computer Presario Compaq, premiata per l'innovazione del design, ha i connettori di espansione Firewire ed USB dietro lo sportellino frontale. L'aspetto però non è del tutto originale...

L'architettura dei PC nel 2001

Per diminuire i costi e aumentare l'efficienza spariranno le porte seriali, la parallela e il connettore per il floppy drive.

Dal 1998 lo sviluppo della piattaforma PC è deciso ufficialmente da Intel e Microsoft secondo il meccanismo delle specifiche. Una volta all'anno Microsoft (dopo aver consultato Intel) prepara e pubblica sul proprio sito Internet le specifiche che dovrebbero avere i computer dell'anno successivo; queste raccomandazioni sono esaminate con cura da tutti i grandi costruttori di computer che le mettono in pratica per superare i test di conformità necessari a ottenere il logo "designed for Windows". Ad esempio nelle specifiche PC99 fu descritto il colore di ogni connettore e presa sul retro del PC, che oggi è adottato da ogni nuovo computer Intel compatibile.

Le specifiche PC2001 rappresentano un punto di rottura con il passato, che se verrà adottato dai costruttori di computer cambierà l'aspetto e la struttura dei PC compatibili migliorando sensibilmente la loro architettura. Il documento originale è di oltre 100 pagine, ma riassumendolo e semplificandolo all'estremo il suo significato è il seguente:

1) Sono aboliti gli slot di espansione a 16 bit, relitto dell'era 286. Un PC conforme alle specifiche PC2001 può accettare solo schede di espansione di tipo PCI, che sono gestite da un elegante protocollo DMA a 32 bit e 33 MHz. Sono perciò finalmente avviate verso la rottamazione tutte le espansioni dell'era a 16 bit con i loro orrendi driver software e contorti sistemi di comunicazione con il processore, potente freno per qualsiasi innovazione.

2) E' abolito il connettore per la tastiera e la porta dedicata per il mouse, sostituiti da due interfaccie USB 2.0 che si aggiungono alle due già presenti sugli attuali PC, ma nella più lenta versione 1.1. Sembra un piccolo cambiamento (dopotutto quasi fastidioso per gli utenti Amiga: niente più mouse o tastiere PS/2), ma nasconde un altro notevole miglioramento nell'architettura dei PC compatibili: l'abolizione del controllore della tastiera. Si tratta di un piccolo processore a 8 bit, un tempo chip autonomo ed oggi smembrato tra i circuiti integrati della scheda madre e quelli del processore, che gestisce la porta della tastiera e...una parte della memoria di sistema! Credo sia inutile approfondire i tristi dettagli sulla sua origine e del suo funzionamento. Basta sapere che, con la sua scomparsa, svanisce l'ultimo residuo dell'antiquata architettura PC inventata da IBM. Intel l'ha sostituita da un'altra, non particolarmente originale, ma sicuramente efficiente e parzialmente compatibile con il passato solo grazie ad uno strato di emulazione software gestito dal Bios della scheda madre.

In seguito, entro il 2002 c'è l'intenzione di eliminare anche le porte seriali, quella parallela e la porta IDE. Tutti i collegamenti alle periferiche esterne si faranno tramite sottili e velocissimi cavetti USB, mentre dischi fissi, masterizzatori e lettori DVD-Rom interni si collegheranno con l'interfaccia chiamata Serial-ATA.

GoldEd Studio 6

di Luca Danelon

Un'applicazione che tutti utilizziamo praticamente con cadenza quotidiana è sicuramente l'editor di testi, il software con il quale programmiamo, prepariamo le nostre lettere, rispondiamo alle e-mail o semplicemente modifichiamo qualche testo di configurazione.
Da parecchi mesi non vi sono molte novità in tale campo, se non per un programma, oggetto di questa recensione, che si distingue per il costante aggiornamento e... per un'incredibile somiglianza con Windows!

GoldEd Studio giunge alla sua sesta versione, apportando ancora una volta modifiche alla sua interfaccia e arricchendo ulteriormente la sua già buona dotazione di add-on. Il programma, disponibile direttamente dall'autore o presso i rivenditori Amiga, viene fornito su un CD-R masterizzato; la confezione è comunque degna di nota, in quanto proposta con cura.

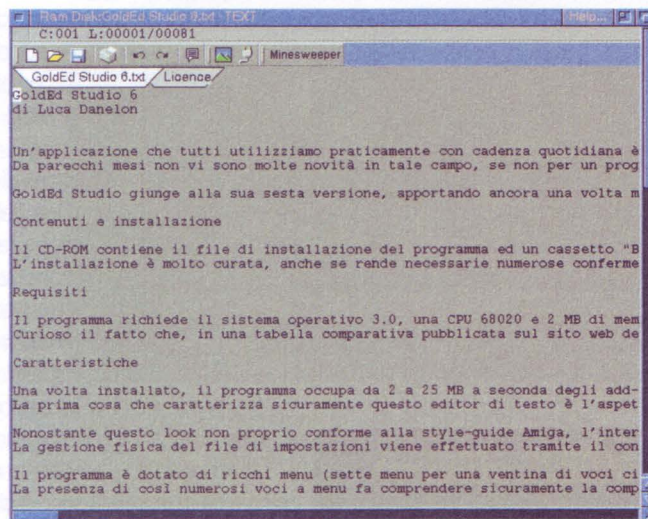
Contenuti e installazione

Il CD-ROM contiene il file di installazione del programma ed un cassetto "Bonus" con le versioni precedenti del programma stesso (in edizione completa e registrata), il bel sito web dell'autore e qualche ulteriore aggiunta; il programma non è lanciabile direttamente dal supporto ottico, ma deve essere installato sul proprio HD.

L'installazione è molto curata, anche se rende necessarie numerose conferme per l'attivazione dei singoli add-on, lanciando un singolo Installer per ogni procedura (e costringendo quindi a selezionare – ad esempio – molteplici volte la lingua desiderata per l'interfaccia e i menù). La documentazione è fornita in formato ipertestuale AmigaGuide, nella duplice versione inglese e tedesca; i testi sono scorrevoli, chiari e tutte le funzioni sono ben documentate e facilmente reperibili, anche grazie ad una buona indicizzazione degli argomenti. La guida è richiamabile direttamente dal programma ed è "context-sensitive" nella selezione dei menù (premendo il tasto Help durante la selezione di una voce di menù, si ricevono delucidazioni su tale funzione).

Requisiti

Il programma richiede il sistema operativo 3.0, una CPU 68020 e 2 MB di memoria come requisiti minimi; inoltre, il software è stato ottimizzato anche per processori più veloci (68060). Il sistema consigliato prevede ovviamente una CPU 68030 o superiore e almeno 8 MB di memoria, assieme ad una scheda grafica, necessaria per ottenere una buona risoluzione di schermo (la documentazione avvisa che il programma non risulta essere funzionale con risoluzioni inferiori a 640x400 pixel).

Curioso il fatto che, in una tabella comparativa pubblicata sul sito web dell'autore, si sveli che GoldEd Studio 6 è stato compilato sotto WinUAE con il compilatore SAS/C, da cui probabilmente la definizione di "UAE compatibile",

Configurazione usata per la prova

- ✓ Amiga 4000
- ✓ CPU: 68060 a 50 Mhz e PPC 604e a 150 Mhz
- ✓ RAM: 32 Mb Fast, 2 Mb Chip
- ✓ OS: ROM 3.1, Workbench 3.5
- ✓ Altro: Scheda grafica CyberVision con CyberGraphics 3

richiamata anche nella documentazione.

Caratteristiche

Una volta installato, il programma occupa da 2 a 25 MB a seconda degli add-on selezionati. C'è da sottolineare come la versione 6 non introduca effettivamente notevoli modifiche rispetto alla precedente versione 5, mentre è notevolmente differente da GoldEd 4, che viene utilizzato come pietra di paragone anche dall'autore.

Il contenuto della directory del programma, dopo l'installazione.

L'editazione di uno script AmigaDOS tramite l'apposito add-on; si noti il gioco Minesweeper sul lato destro della finestra!

> ## Scheda prodotto
>
> Autore: Dietmar Eilert
> Web:
> http://members.tripod.com/golded
> Disponibile direttamente presso il produttore o tramite i rivenditori di software Amiga
> Prezzo: circa 100.000 lire

Lanciando il programma viene aperta sul Workbench la finestra principale, costituita da una barra superiore di icone, con i classici comandi di apertura, memorizzazione, stampa, annullamento (undo) e ripetizione (redo) dell'ultima azione; tutte le icone sono fornite di un tooltip, un breve aiuto testuale che compare lasciando fermo il puntatore del mouse per alcuni secondi sopra l'icona di cui si desidera conoscere la funzione.

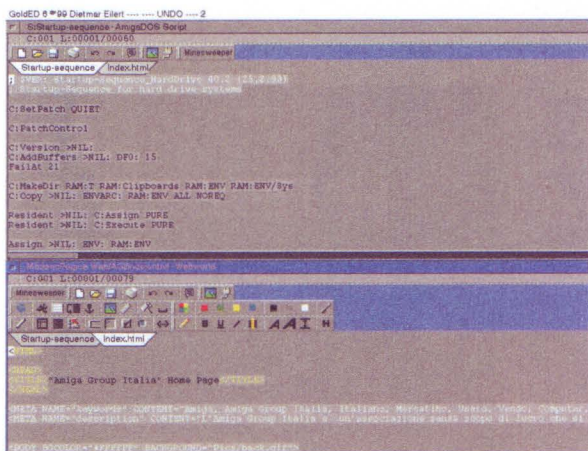
L'editor di pagine HTML in azione: la normale barra di pulsanti di GoldEd è stata affiancata da numerose barre personalizzate, create dall'add-on per l'editazione veloce dei tag HTML.

La prima nota che caratterizza sicuramente questo editor di testo è l'aspetto: aprendo qualsiasi pannello di configurazione, ci si ritrova con finestre dal look quantomeno insolito per un programma Amiga. Molte delle rifiniture grafiche, infatti, sono di chiara ispirazione Microsoft Windows; i pulsanti di conferma delle finestre, ad esempio, si presentano come rettangoli evidenziati rispetto agli altri pulsanti, e sono bordati con il classico tratteggio ad indicare l'attuale selezione. Inoltre, il pannello di preferenze è fornito di tabulatori superiori, con tanto di piccole icone a riassumere graficamente il contenuto del pannello. Consultando poi la sezione relativa ai filetype (e quindi alla gestione degli add-on per i diversi tipi di testo editabili con tale programma), si scopre che la "grafica Windows" è stata copiata anche per la gestione di elenchi ad albero, con i classici simboli delle cartelline a mostrare i vari gruppi e racchiudere le ulteriori opzioni di personalizzazione.

Nonostante questo look non proprio conforme alla style-guide Amiga, l'interfaccia si rivela funzionale, pratica e di facile utilizzo: le opzioni sono ordinate in modo chiaro, suddivise per categoria e quindi facilmente individuabili. Gli add-on installati sono facilmente configurabili per le proprie necessità, e condividono molte delle schermate di configurazione. Tutte le finestre di configurazione sono ridimensionabili e asincrone, non bloccando il programma durante la personalizzazione delle impostazioni; le finestre sono anche indipendenti tra loro, permettendo di aprire più pannelli contemporaneamente. Tutte le finestre sono dotate inoltre di un pulsante di aiuto "context-sensitive", che permette di ricevere un breve testo di spiegazione per ogni singolo pulsante o simbolo presente nella finestra.

La gestione fisica del file di impostazioni viene effettuato tramite il concetto di "registry" (anch'esso derivato dal sistema operativo PC per eccellenza), e si rivela soddisfacente, anche se ostacola gli appassionati del "fai da te" della configurazione, desiderosi magari di mettere mano ai file di preferenze tramite l'editor di testo piuttosto che con numerose finestre di settaggi.

Il programma è dotato di ricchi menù

> ## Gli add-on di GoldEd Studio 6
>
> GoldEd Studio 6 include di base, nel CD-ROM, i seguenti add-on (tra parentesi il numero di versione dell'add-on):
>
> - Joyce (v 5.0), per il controllo ortografico, dotato di dizionario di base;
> - Webworld (v 4.3), per l'editazione di pagine web;
> - Roget's Thesaurus (v 1.0), per la gestione dei sinonimi;
> - Add-on StormC (v 2.6) e SAS/C (v.1.1), per l'integrazione di GoldEd con i suddetti compilatori C;
> - REXX (v 1.0), per l'editazione di script Rexx;
> - STFax (v 1.0), per la gestione di fax tramite l'omonimo programma di Active Technologies;
> - PCL (v 6.3), per la gestione delle stampanti, erede del software HiSpeed fornito con GoldEd 4;
> - Installer (v 1.3), per la gestione degli script relativi all'Installer;
> - AmigaGuide (v 1.7), per la creazione di documenti ipertestuali AmigaGuide;
> - Wrapper (v 1.0), per la creazione di add-on di GoldEd stesso;
> - Register (v 1.1), per la gestione di più file di testo contemporaneamente;
> - Minesweeper (v 1.0), l'add-on forse più inutile di tutti: il gioco delle mine integrato nell'editor!

Il programma offre numerose possibilità per l'editazione contemporanea di più testi.

(sette, per una ventina di voci ciascuno) con le classiche funzioni da editor: il menù Project, in particolare, si occupa del caricamento e della memorizzazione dei documenti, il menù Block della selezione e della manipolazione di blocchi di testo (copia, incolla, taglia e così via: praticamente tutte le voci sono dotate di scorciatoie da tastiera), il menù Layout della disposizione del testo nel documento, il menù Search dell'omonima funzione di ricerca e sostituzione, il menù View dello spostamento all'interno dei testi (e dell'eventuale creazione e gestione di "segnalibri" su cui trasportare velocemente il cursore), il menù Extras di tutto quanto non contemplato nei precedenti menù (spostamenti di intere linee di testo, statistiche, opzioni e gestione dei caratteri speciali) ed infine il menù Macro per la gestione delle apposite funzioni.

La presenza di così numerose voci a menù fa comprendere sicuramente la complessità del programma: il punto di forza inoltre è nell'assoluta configurabilità di ogni singolo evento. GoldEd Studio infatti si basa su un sistema ad eventi, in cui il software attende un evento (sia esso l'inserimento di un carattere, una scorciatoia, la pressione di un tasto del mouse o ancora la selezione di un menù) e agisce quindi di conseguenza; secondo questo modello, quindi, l'utente può configurare ogni singolo tasto o azione per le proprie esigenze, poiché il programma non pone limiti rigidi nel suo utilizzo e nella sua struttura. Sarà quindi possibile, ad esempio, associare anche ad un semplice carattere una scorciatoia da tastiera, così come una macro Arexx o una funzione di auto-completamento del testo.

Si ricordi inoltre che GoldEd è nato come "editor per programmatori", e per questo accanto alle già lodate numerose funzioni offre una struttura con add-on, per permettere di integrare le funzioni incorporate all'editor con quelle necessarie al linguaggio che si desidera utilizzare (ogni linguaggio di programmazione ha le proprie forme strutturali e le proprie parole chiave, i propri simboli e le proprie regole di scrittura).

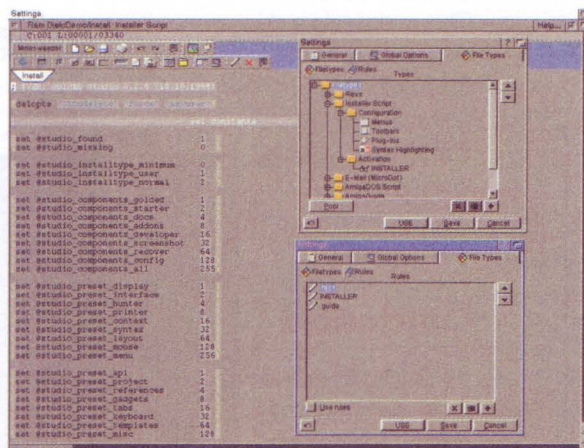
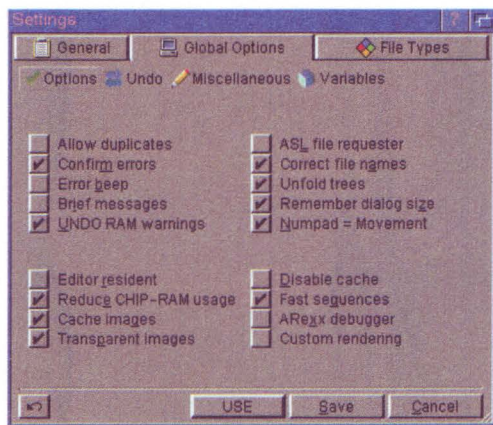
Il programma offre anche un buon sistema per l'editazione di più file contemporaneamente: ogni file viene aperto in una finestra autonoma (questo perché a file differenti possono corrispondere barre di pulsanti differenti, a seconda del loro "tipo") ed ogni finestra presenta, in alto a sinistra, alcuni tabulatori per il rimando diretto agli altri file. I menù inoltre includono diverse opzioni per affiancare, sovrapporre o visualizzare in maniera ordinata diverse finestre, così da poter ad esempio lavorare contemporaneamente su due file.

Settings
General | Global Options | File Types
Options | Undo | Miscellaneous | Variables
Allow duplicates | ASL file requester
Confirm errors | Correct file names
Error beep | Unfold trees
Brief messages | Remember dialog size
UNDO RAM warnings | Numpad = Movement
Editor resident | Disable cache
Reduce CHIP-RAM usage | Fast sequences
Cache images | ARexx debugger
Transparent images | Custom rendering
USE | Save | Cancel

La sezione delle opzioni nella finestra delle configurazioni.

Le versioni precedenti...

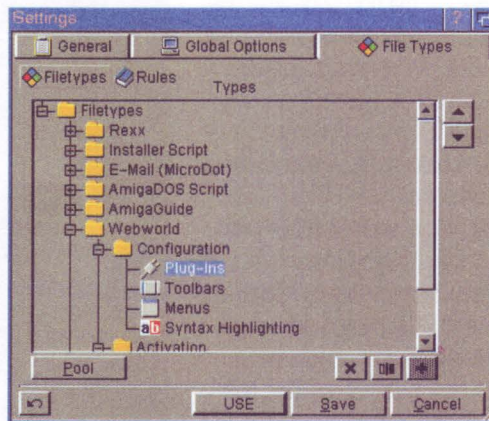
Benché la versione recensita in queste pagine sia alquanto differente dalla precedente versione 4 (come è sottolineato nel corso dell'articolo; le differenze dalla versione 5 sono invece irrisorie), soprattutto per quel che riguarda l'aspetto grafico, va ricordato invece che tale vecchia versione possiede già in sé molte delle caratteristiche funzionali che hanno reso famoso GoldEd nel tempo, a partire proprio dalla disponibilità di numerosi add-on per la creazione di pagine web, l'editazione di guide ipertestuali AmigaGuide o la programmazione in C ed AmigaE.

L'autore ha reso disponibile tale versione non solo agli utenti registrati di questa sua ultima fatica (GoldEd 4 è incluso nel CD-ROM di Studio 6), ma anche tramite due differenti prodotti ben conosciuti dall'utenza Amiga italiana. Amy Resource Volume Dieci, nel settembre 1998, ha infatti presentato, in contemporanea con il rilascio di GoldEd Studio 5, la versione completa di GoldEd 4, poi ripresa e pubblicata nuovamente anche da Aminet 32 (agosto 1999) e dal recente Aminet Set 9. Per chi non è quindi interessato alle ultime novità di queste versione, ma necessita di un potente, veloce, ed affidabile editor di testo (per di più reperibile con poca spesa), ecco quindi la soluzione!

L'editazione di uno script Installer e la contemporanea modifica (in modo asincrono) delle preferenze dell'add-on in uso.

Naturalmente il programma è dotato di una completa porta Arexx con oltre 250 comandi interni, perfettamente integrata; per chi non volesse addentrarsi in tale linguaggio, è possibile creare dei propri script automatizzati anche con il sistema delle "Macro", cioè tramite registrazione e successiva ripetizione di azioni e comandi del programma.

Piccole comodità

Come già notato nell'introduzione, l'editor di testi è effettivamente uno dei software che viene utilizzato con maggiore frequenza; l'autore di GoldEd Studio ha quindi badato molto a questo aspetto, offrendo alcune piccole "comodità" per rendere l'attivazione del suo software il più veloce possibile. La prima si chiama QuickStarter, e prevede un piccolo eseguibile (da sostituire al comando "ed" di sistema, così da redirigere automaticamente tutte le chiamate all'editor verso GoldEd) che verifica se è già presente una copia di GoldEd in memoria, utilizzandola per aprire il documento selezionato senza dover effettivamente lanciare il programma completo (che in questa sua ultima incarnazione occupa oltre 350 KB!). La seconda piccola chicca offerta da Dietmar Eilert, è dedicata a chi preferisce lavorare sempre con icone e Workbench, è il GoldEd "Drag & Drop", un semplice programma che rende visibile sul proprio Workbench un'icona, su cui trascinare i file di testo da editare.

Il breve aiuto testuale che viene visualizzato utilizzando l'apposito tool (il punto interrogativo presente nella barra di trascinamento della finestra) su una delle opzioni della configurazione.

La serie di finestre per la configurazione dei parametri dell'add-on Webworld (editor di testi HTML).

Conclusioni

GoldEd Studio 6 si rivela ovviamente un ottimo programma, affidabile, veloce e realmente configurabile secondo le proprie esigenze. Certamente la mole di funzioni e le potenzialità di configurazione rendono il programma non subito appetibile (ci vuole qualche giorno di tempo per "metabolizzare" i comandi veloci da tastiera e abituarsi alle nuove funzioni che GoldEd Studio offre rispetto ad altri editor, quali CygnusEd), ma nel lungo periodo questo software si rivela veramente indispensabile, offrendo anche funzioni – quali l'editing di file HTML, l'evidenziazione della sintassi per programmatori C, l'aiuto nella creazione di script Installer e Arexx – non certamente presenti nella maggior parte dei suoi concorrenti su Amiga. ■

Le Espressioni Regolari

di Fabio Rotondo

Le Espressioni Regolari, da ora in poi solo ER, sono uno strumento molto potente e versatile per eseguire il *pattern matching* su documenti di testo. Anche se all'inizio il loro uso e la loro sintassi vi potranno apparire un po' criptici, perseverate: le ER sono presenti in molte applicazioni e linguaggi di programmazione ed è consigliabile averne familiarità. Per esempio, Perl e JavaScript mettono a disposizione comandi e classi per la manipolazione di testi tramite ER, vari editor di testi le utilizzano per offrire funzioni avanzate di ricerca e sostituzione, e poi ci sono anche dei comandi di shell, come *sed* e *awk*, creati appositamente per la manipolazione di testi tramite ER.

Essendo le ER un elemento di base per la spiegazione di tool come *sed* e *awk*, abbiamo deciso di dedicare questo articolo alla loro presentazione, prima di dedicarci ai comandi di shell menzionati, dei quali tratteremo nei prossimi numeri di Amiga Life.

Una piccola nota: in alcune ER che verranno presentate, era *vitale* che venissero evidenziati dei caratteri di spazio.

Per ragioni tipografiche, li abbiamo mostrati con il carattere "_". Sostituite mentalmente questo carattere con uno spazio negli esempi che seguono.

Tu chiamale, se vuoi, Espressioni...

Le ER possono essere viste come il corrispettivo *informatico* delle formule matematiche per la manipolazione del testo.

Effettivamente, definendo una specie di *formula*, otteniamo un *risultato*. Pensate ad una semplice formula matematica tipo:

$$y = x^2 + 2x + 3$$

Una ER è l'esatto contrario: si conosce il risultato (y) e bisogna cercare la *formula* per trovarlo nel testo (da questo punto di vista, somigliano più a delle derivate, ma non sottilizziamo...).

Le ER sono nate appositamente per permettere una ricerca mirata e precisa di sequenze di caratteri all'interno di un file di testo. Questa ricerca viene effettuata confrontando il testo in input con un *pattern* che descrive cosa bisogna cercare. Questo *pattern* può essere più o meno complesso, a seconda della dimestichezza che si ha con l'utilizzo delle ER e delle necessità effettive della ricerca. Per descrivere questo *pattern* esiste una sintassi ben precisa, che adesso andremo ad analizzare assieme.

Prima di proseguire, è consigliabile che studiate attentamente la tabella **"Meta Caratteri per le Espresioni Regolari"**, perché vi descrive tutti i caratteri che hanno un significato particolare nelle ER, e che utilizzeremo come punto di partenza per descriverne la sintassi.

Le ER ragionano in questo modo:

1 – Le lettere MAIUSCOLE sono diverse dalle lettere minuscole.
2 – Una normale sequenza di caratteri, che non presenta, cioè, meta caratteri, viene ricercata per intero.
3 – E' possibile, in certe situazioni, innestare delle ER all'interno di altre ER.
4 – Il carattere backslash (\) toglie il significato particolare al meta carattere che lo segue, oppure trasforma un carattere normale in un meta carattere (ad es. "\n" viene interpretato come il carattere di fine linea).

Per le nostre prove, ci baseremo sul testo contenuto nel box **"Testo usato per gli esempi"**. Vi consigliamo di tenerlo sempre sott'occhio durante la lettura di quanto seguirà.

Alla ricerca di Espressioni

Cominciamo con alcune espressioni semplici: supponiamo di voler cercare la parola *Expression* all'interno del testo di esempio, potremmo scrivere la nostra ER, nei seguenti modi:

Espressione Regolare	Note	Righe trovate
Expression•	(si noti il carattere spazio dopo la parola Expression) Questa espressione troverà solo le righe dove, effettivamente, abbiamo scritto *Expression*.	7
Expression.	Questa espressione troverà sia *Expression•* che *Expressions*. Ricordatevi che il carattere "." Significa *un solo carattere qualsiasi*, quindi l'espressione verrà verificata anche da *Expression.* oppure *Expression!* ma non da *Expressions!* O cose del genere.	1,2,7,9
.xpression.	L'utilizzo del "." Come primo carattere dell'espressione ci permette di trovare quelle righe dove *Expression* è scritto con la lettera E sia maiuscola che minuscola. Per la verità, vista la genericità del meta carattere ".", questa espressione potrebbe anche trovare altre parole, come *Ixpression*. (Lo so che non esiste, ma è un esempio!) Un modo molto più elegante e preciso di scrivere la ER, potrebbe essere il seguente.	1,2,7,8,9
[Ee]xpressions*	Questa espressione è molto simile alla precedente, solo che restringe la ricerca utilizzando come primo carattere della ER solo la lettera E maiuscola o minuscola ed utilizza "s*" per permettere la ricerca solo di parole che possono terminare solo con "s".	1,2,7,8,9

Ricerche Avanzate

Adesso che abbiamo visto degli esempi semplici, passiamo a delle cose più complesse. Per ragioni di spazio, non vi faremo più vari esempi di come si possa comporre la ER per una determinata ricerca, ma vi forniremo subito quella che, secondo noi, potrebbe essere la soluzione ideale. Siete comunque liberi di sperimentare soluzioni alternative a quelle proposte in questo articolo, in modo da affinare la vostra conoscenza di ER.

Conclusioni

Adesso che avete un'infarinatura di base, sarà più semplice per voi seguire i prossimi articoli di presentazione di strumenti come *sed* e *awk*. Studiate con attenzione la sintassi dei meta caratteri in modo da non trovarvi spiazzati nei prossimi articoli e, cosa molto importante, fate pratica. Potete, per esempio, nascondere la colonna delle ER presentate e, dato il problema, cercare di "ricostruirla" da soli, basandovi sulla tabella dei meta caratteri.

■

<table>
<tr><th>Ricerchiamo le righe</th><th>Espressione Regolare</th><th>Note</th><th>Righe trovate</th></tr>
<tr><td>Che finiscono con "cerchi."</td><td>Cerchi\.$</td><td>Si noti l'utilizzo del carattere \ per eliminare il significato di meta carattere al punto.</td><td>9,11</td></tr>
<tr><td>Che contengono più di un carattere "." consecutivo.</td><td>\.\.\.*
oppure
:\.\{2,\}</td><td>Significa, cerca almeno "..". Il carattere * significa, infatti, zero o più occorrenze del carattere precedente. Quindi ".." o "......" ecc.</td><td>10</td></tr>
<tr><td>Che iniziano con "Le"</td><td>^Le</td><td>Questa è semplicissima</td><td>1,2,4,8</td></tr>
<tr><td>Che contengono "Regular Expression(s)" o anche solo "RE"</td><td>RE|[Rr]egular•
[Ee]xpressions</td><td>L'utilizzo del carattere "|" per dividere due RE è consentito solo nelle RE estese.
Si noti anche che l'ultimo carattere "*" influisce solo sulla lettera "s" e non sul resto del testo.</td><td>1,2,3,4,7,8,9,10,11</td></tr>
<tr><td>Che contengono parole scritte solo con caratteri maiuscoli. (Escludendo le righe che hanno il testo ER)</td><td>[A-Z][A-Z][A-Z][A-Z]*

oppure:
[A-Z]\{3,\}</td><td>Tra le parentesi, definiamo il range di caratteri validi per la ricerca. Ogni coppia di parentesi rappresenta un solo carattere, quindi, ne accodiamo tre coppie più una opzionale (perché controllata dal carattere "*").</td><td>3</td></tr>
</table>

Testo usato per gli esempi

[001] Le Regular Expressions sono uno strumento utile ed efficace per la ricerca di *pattern* di testo.
[002] Le Regular Expressions possono essere abbreviate con RE.
[003] Con le RE è possibile, ad esempio, ricercare in un attimo tutti i tag HTML presenti in un file.
[004] Le RE sono molto utilizzate in editor per Linux come *vi* o in linguaggi come Perl e JavaScript.
[005] Il linguaggio Perl fa un grande uso di Espressioni Regolari.
[006] Anche in *vi* le Espressioni Regolari sono di uso quotidiano.
[007] Una Regular Expression può non trovare tutto quello che vorremmo.
[008] Le regular expressions sono case sensitive.
[009] Regular Expressions: e sai cosa cerchi.
[010] RE... e sai cosa bevi.
[011] Con le RE trovi sempre ciò che cerchi.

Meta Caratteri per le Espressioni Regolari

Carattere speciale	Descrizione	Note
.	Ricerca un solo singolo carattere qualsiasi, eccetto il carattere di fine linea	In awk può ricercare anche il fine linea.
*	Ricerca zero o più occorrenze del carattere che lo precede.	NOTA: anche *zero* (nessuna) occorrenza del carattere.
[...]	Definisce un gruppo di caratteri ricercabili. Ad es. [abc] significa che la ricerca potrà trovare il carattere a oppure b oppure c. NOTA: ciò che è racchiuso tra parentesi, viene visto dalla RE come *un singolo carattere.* Quindi, cercare: "a[abc]*" significa trovare "aa", "abbbb", "acc" ecc...	Se si inserisce un carattere di elevamento a potenza (^) come primo carattere dopo la parentesi quadrata aperta, inverte la ricerca a tutti i caratteri eccetto il fine linea. Il carattere meno (-) è usato per indicare un range di caratteri: es. A-Z significa tutti i caratteri compresi tra A e Z (maiuscoli!). Se si mette una parentesi quadrata chiusa (]) subito dopo l'apertura, allora il carattere verrà interpretato come un carattere normale. Tutti gli altri meta caratteri perdono di significato all'interno delle parentesi quadre.
^	Come primo carattere di una ER, ricerca dall'inizio della linea.	In awk, ricerca dall'inizio della linea, anche se la stringa contiene dei fine linea interni.
$	Come ultimo carattere di una ER, ricerca la fine della linea.	In awk, ricerca dalla fine della linea, anche se contiene dei fine linea interni.
\{*min,max*\}	Ricerca un range di occorrenze del singolo carattere che lo precede.	\{min\} ricercherà esattamente min occorrenze. \{min,\} ricercherà almeno min occorrenze. \{min,max\} ricercherà un numero qualsiasi di occorrenze comprese tra min e max.
\	Toglie il significato speciale al meta carattere successivo, oppure attribuisce il significato di meta carattere al carattere normale che lo segue.	Es. per cercare il carattere $ all'interno del testo, usate "\$". "\n", significa fine linea.
?	Ricerca zero o una occorrenza della ER precedentemente specificata.	Questo meta carattere è presente solo nelle versioni estese della sintassi delle ER.
+	Ricerca una o molte occorrenze della ER precedentemente specificata.	Questo meta carattere è presente solo nelle versioni estese della sintassi delle ER.
|	Specifica che solo la ER precedente o successiva al carattere (|) deve essere vera.	Questo meta carattere è presente solo nelle versioni estese della sintassi delle ER.
( )	Raggruppa ER.	Questo meta carattere è presente solo nelle versioni estese della sintassi delle ER.
{min, max}	Come \{min, max\}	Questo meta carattere è presente solo nelle versioni estese della sintassi delle ER.

La protezione del software Parte I

di Francesco De Napoli

A differenza di altre categorie, contro il reato di plagio il programmatore, sia per motivi antimonopolistici e sia per la facilità con cui si può eludere ogni controllo, è poco tutelato. Solo da qualche anno l'Italia, recependo la direttiva CEE 91/250, ha varato disposizioni legislative, attraverso le quali si è introdotta finalmente la tutela del software. La direttiva traccia una linea guida, secondo la quale il software non viene considerato, dal punto di vista legale, un'opera di ingegno, cosa che automaticamente lo farebbe ricadere nelle norme di tutela dei brevetti (oltre tutto queste esplicitamente vietano la brevettabilità di programmi per elaboratore, almeno in Italia), ma viene equiparato ad un'opera letteraria o figurativa, facendolo così ricadere nel campo di applicazione delle norme sul Diritto di Autore.

Questa particolare interpretazione ha interessanti effetti collaterali, infatti per ottenere un brevetto è necessario descrivere minuziosamente la propria invenzione, rendendo pubbliche tutte le conoscenze ad essa connesse, ma allo stesso tempo si impedisce ad altri di sfruttarle senza averne la licenza d'uso; invece come prodotto coperto dal Diritto di Autore non è possibile proteggere l'idea che sta dietro l'invenzione, e che quindi ha portato alla creazione del software, ma la sua particolare realizzazione. Inoltre non si è tenuti a rilasciare pubblicamente alcuna informazione tecnica. In altre parole, con il Diritto di Autore non è possibile impedire ai concorrenti di sviluppare un prodotto simile, purché questo venga realizzato ex-novo e soprattutto senza utilizzare porzioni del codice protetto o informazioni ottenute attraverso le tecniche di Reverse Engineering, ovvero è vietato qualunque uso improprio o non autorizzato del codice operativo, mettendo, allo stesso tempo, al riparo anche dalle contraffazioni.

Il decreto legislativo, varato nel 1992, tra le altre cose, istituì un registro, specifico per il software, gestito dalla Società Italiana degli Autori e degli Editori, più nota con l'acronimo S.I.A.E. Vediamo sommariamente quale sia la funzione del registro e della S.I.A.E. Una volta realizzato un prodotto software, automaticamente il produttore ne detiene tutti i diritti, ma può accadere che nel caso in cui si verifichi una violazione da parte di terzi, non si riesca, in tribunale, a dimostrare l'effettiva paternità del software, rischiando di passare dalla parte del torto. In passato sono stati ideati una serie di espedienti, come depositare presso uno studio notarile una copia del programma, o spedire a se stessi un pacco sigillato contente una copia del proprio lavoro, in modo che in caso di controversia legale, l'atto di deposito o il timbro postale potessero testimoniare indirettamente la paternità. Queste sono soluzioni facilmente confutabili, specialmente la seconda, ed è proprio a questo punto che entra in gioco il registro ufficiale gestito dalla S.I.A.E., organismo al di sopra delle parti e legalmente riconosciuto. Una volta completato il software va memorizzato su un qualsiasi supporto non modificabile, come un CD-R, ed inviato alla sede di Roma della S.I.A.E., allegando un modulo descrittivo e la ricevuta di un versamento a favore dello stesso ente. In caso di controversia legale, la S.I.A.E. fornisce tutti gli estremi per valutare l'effettiva paternità, e la legge prevede delle aggravanti se sui supporti o sulla confezione era presente il marchio S.I.A.E.

Ciò nonostante l'onere maggiore della tutela del software compete proprio alla software house, o al singolo programmatore. Così facendo si finisce con lo distogliere, sprecandole inutilmente, ingenti risorse umane ed economiche nel vano tentativo di rendere induplicabile il software prodotto. Tali risorse potrebbero essere investite, con maggior profitto e con grandi vantaggi anche per gli utenti, in altri campi, come per esempio migliorando l'applicativo o eliminando i bug residui che lo affliggono, semplicemente spendendo più tempo in fase di debugging, ciò potrebbe portare anche ad un sensibile abbattimento del costo del pacchetto, in base alla seguente equazione:

meno ore di lavoro = meno costi di produzione

Purtroppo la protezione del software, nel clima attuale di pirateria dilagante, che in passato ha reso possibile il boom dei computer ed oggi risulta estremamente dannosa, soprattutto nei mercati di nicchia, è un'esigenza imprescindibile. Una forma di protezione universalmente valida ed affidabile non esiste data l'elevata casistica, e bisogna di volta in volta inventarsi nuovi schemi per adeguarsi alle esigenze del software da proteggere, ma soprattutto ciò ha l'indubbio vantaggio di rendere più difficile la vita del cracker (termine con il quale viene indicato chi rimuove o rende inefficaci le tecniche di protezione presenti in un applicativo).

In passato, si è innescata una sorta di battaglia, combattuta a colpi di nuovi schemi, tra i programmatori ed i cracker, il cui unico risultato è stato quello di far progredire le conoscenze tecniche di entrambi gli schieramenti. Spesso chi rimuove una protezione lo fa non per guadagnare alle spalle della software house, ma solo per il gusto della sfida; il dimostrare di essere

Trattato CEE sulla concorrenza

"I concorrenti, una volta stabilito mediante un'analisi indipendente quali idee, regole o principi vengono usati, sono liberi di creare la loro applicazione delle idee, regole o principi onde realizzare prodotti compatibili. Essi possono basarsi su un'idea identica ma non possono usare la stessa espressione di altri programmi protetti; quindi non vi è monopolio sull'informazione in sé ma soltanto tutela della forma di espressione di quella determinata informazione.
Nei casi in cui nei confronti dei programmi operativi si verificano somiglianze nel codice che applica idee o principi dovute all'inevitabilità di alcune forme di espressione, qualora le limitazioni derivanti dall'interfaccia siano tali da rendere impossibili in quelle circostanze un'applicazione diversa, normalmente non si configurerà una violazione del diritto d'autore perché in tali circostanze generalmente si considera che l'idea e l'espressione si sono fuse".

Continua a pag. 37

Internet e Amiga

2ª PUNTATA

di Enrico Altavilla

Questa seconda puntata della guida ad Internet illustrerà tutte le fasi necessarie ad effettuare il primo collegamento alla Rete.

La prima puntata di questa guida era incentrata sulla presentazione di Internet e dei suoi principali servizi ai lettori, per far comprendere bene quali potenzialità esso possiede e il tipo di utilizzo che ognuno di noi può farne, a seconda delle proprie esigenze ed interessi. Adesso è giunto il momento di effettuare il nostro primo collegamento; consigliamo a tutti coloro che non hanno ancora letto la puntata precedente di provvedere a farlo, in quanto in essa sono state fornite quelle spiegazioni essenziali per poter compiere le operazioni che seguono con una certa cognizione di causa. Ci riferiamo in particolare al concetto di "provider", ovvero a quelle società che offrono l'accesso alla Rete. Questo nostro secondo appuntamento spiegherà ai lettori quali sono i parametri base per potersi connettere e quali software sono indispensabili per gestire il collegamento. Diamo per scontato che il lettore abbia già provveduto a fornirsi di modem e che abbia collegato lo stesso ad Amiga secondo le istruzioni che vengono sempre accluse nelle confezioni di tali dispositivi. Il più delle volte, in ogni caso, il collegamento del modem si rivela estremamente semplice; è sufficiente collegarlo da un lato alla porta seriale di Amiga e dall'altro alla presa telefonica. Esistono anche modem da installare alla porta PCMCIA degli Amiga 1200, ma in tale sede non ne parleremo in quanto si tratta di apparecchi poco diffusi e dal prezzo ben superiore ai più "classici" modem per porta seriale.

L'abbonamento a **Internet**

Come già anticipato nella puntata scorsa, per accedere alla grande rete, è indispensabile procurarsi un accesso alla stessa, abbonandosi presso uno dei tanti fornitori di accesso ad Internet che ormai riempiono l'Italia. I modi per ottenere l'accesso sono molteplici: ci si può innanzitutto recare presso un provider della nostra città ed informarsi sui prezzi degli abbonamenti. Molti provider offrono ormai anche degli abbonamenti gratuiti, di qualità inferiore rispetto a quelli a pagamento (il che, il più delle volte, coincide con una minore velocità di navigazione), ma più che dignitosi per poter dare una prima occhiata senza sborsare una sola lira.

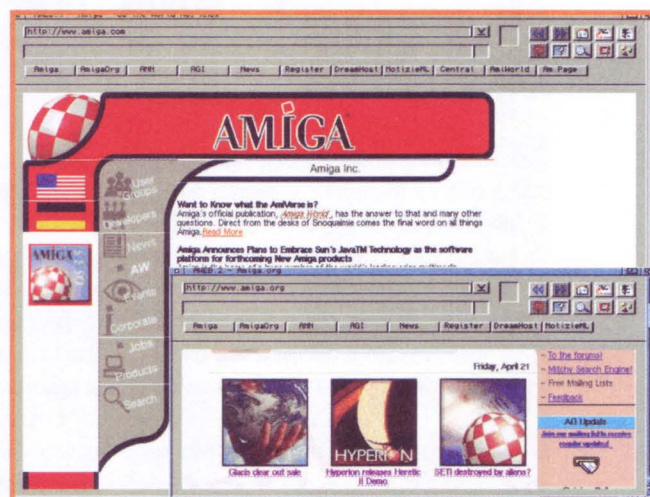
Una seconda e indubbiamente più comoda maniera per abbonarsi ad Internet è quella di farla attraverso... Internet!

La stragrande maggioranza dei fornitori di accesso, a cominciare da quelli molto grandi e collegati alle compagnie telefoniche di calibro nazionale, permette infatti di abbonarsi alla fornitura di accesso attraverso la compilazione di un modulo pubblicato su un sito web.

Presumendo che il lettore sia al momento ancora impossibilitato ad accedere al web, la soluzione più pratica può essere individuata nell'approfittare della disponibilità di un amico o conoscente che possiede già un collegamento a Internet e che possa attivare in vece nostra l'abbonamento riempiendo il modulo, per come è ovvio, con i nostri dati personali.

L'ultima modalità consiste nell'acquisire uno di quegli abbonamenti prova che abbondano sulle riviste informatiche presenti in edicola. Probabilmente questa soluzione rappresenta quella più immediata ed indolore, se si escludono i denari sborsati per l'acquisto della pubblicazione cartacea.

Indipendentemente dalla scelta effettuata, una volta ottenuto l'accesso, saremo in grado di connetterci entro pochi minuti, avendo avuto prima l'accortezza di individuare e conservare alcuni dati fondamentali, specificati all'atto di acquisiszione dell'abbonamento e che sarà successivamente indispensabile specificare al software che useremo per effettuare il primo collegamento.

Tali dati sono:

Il frutto del nostro lavoro in tutti i suoi effetti: ecco AWeb online e che mostra il sito di Amiga Inc e quello di www.amiga.org!

✓ Il numero telefonico del provider, ovvero il numero di telefono che il programma per l'accesso ad Internet (chiamato "stack", come vedremo in seguito) dovrà comporre per poter entrare in comunicazione con la società che fornisce il servizio;

✓ L'username, cioè il nome col quale l'utente verrà identificato dal provider. Solitamente questo nome viene scelto dall'utente stesso all'atto della stipula del contratto di fornitura ma ci sono casi in cui tale informazione viene assegnata dal provider stesso, ad esempio quando l'abbonamento in questione è uno di quelli che si trovano sulle riviste informatiche che, per ragioni evidenti, sono costrette a scegliere degli userid preimpostati;

✓ La password, ovvero la parola chiave attraverso la quale l'utente è in grado di dimostrare la propria identità al provider, una volta collegatosi. Anche la password viene solitamente scelta dall'utente stesso, escludendo nuovamente situazioni particolari come quella degli abbonamenti "da edicola".

In linea di massima, questi tre dati sono gli unici che servono per poter effettuare il primo collegamento. Ma solitamente il provider ne fornisce altri, che risultano utili in occasioni particolari o per configurare correttamente il programma di gestione della nostra posta, una volta che lo avremo installato (e di cui parleremo in maniera esauriente nelle prossime puntate). Tali informazioni aggiuntive consistono il più delle volte in:

✓ Uno o più indirizzi DNS, che non è necessario spiegare cosa sono e a cosa servono, ma che sarà sufficiente imparare a riconoscere. Un indirizzo DNS è formato da quattro numeri separati da un punto, ad esempio: 123.456.789.012. Vedremo in seguito cosa farne;

✓ Indirizzi relativi alla gestione della posta. Il provider ci informerà all'atto della sottoscrizione dell'abbonamento di alcuni dati necessari all'utilizzo della posta, ovvero delle e-mail. L'informazione principale è quella del nostro indirizzo e-mail, ovvero l'indirizzo (quello con la "chiocciola", per intenderci) presso il quale riceveremo le e-mail dirette a noi. Altri indispensabili dati sono: il server POP3, il server SMTP ed il server NNTP (o server "news"). Parolacce che al momento, presumiamo, risulteranno del tutto incomprensibili al lettore ma il cui significato ed utilizzo vi promettiamo di spiegare quando sarà giunto il momento adatto.

Acquisite queste informazioni, possiamo già pensare ad effettuare il primo collegamento, introducendo dapprima il tipo di software a cui abbiamo deciso di fare riferimento in questa guida, ovvero lo stack "Miami".

Lo stack **TCP/IP**

Il programma che si occupa effettivamente di gestire il passaggio e il controllo dei dati dalla Rete al nostro compuer e viceversa, viene chiamato "stack TCP/IP". Esso contiene tutti i protocolli che sono utilizzati su Internet per lo scambio delle informazioni a livello più basso; una volta installato e configurato va lanciato ogni volta che si desidera effettuare il collegamento.

Su altri sistemi operativi lo stack è fornito di serie, ovvero non è necessaria alcuna installazione aggiuntiva oltre quella del semplice sistema operativo. Su Amiga la situazione è un po' differente, perché per anni la nostra macchina non ha visto alcun upgrade del software di sistema, e conseguentemente la possibilità di collegare Amiga ad Internet è stata garantita da programmi realizzati da programmatori indipendenti o software house che nulla avevano a che fare con Amiga Inc. Lo stack che più di ogni altro ha incontrato il favore degli utenti è, fuori da ogni dubbio, Miami.

Largamente diffusosi sia per l'ottima gestione dei protocolli Internet che per la sua alta semplicità di installazione e configurabilità, Miami è stato ufficialmente "indicato" da Amiga Inc come lo stack TCP di riferimento, tanto da essere stato incluso, seppure solo in versione dimostrativa, nel recente aggiornamento del sistema operativo, l'AmigaOS 3.5.

Per le medesime ragioni che hanno visto il successo di tale software e per il fatto che ragioni di spazio esiguo non ci permettono di esaminare più di uno stack TCP/IP, questa guida prenderà in esame solo la configurazione di Miami. I possessori di AmigaOS 3.5 possiedono già il programma, gli altri potranno trovarlo sul CD allegato a questo numero di AmigaLife.

La configurazione di Miami, che consiste principalmente nel fornire ad esso quei dati che sono stati comunicati all'utente dal fornitore di accesso, avviene attraverso un secondo software chiamato MiamiInit. MiamiInit ci aiuterà a rendere la procedura di configurazione e l'impostazione dei parametri principali quanto più comoda e automatica possibile. Il software verrà dunque utilizzato solo una volta, prima della prima connessione; trovati col suo aiuto i corretti parametri di collegamento, il suo utilizzo non sarà più necessario e l'unico software da lanciare per connettersi alla grande rete sarà solo Miami.

MiamiInit, una volta lanciato, aprirà una finestra attraverso la quale potremo gestire tutte le fasi della configurazione dello stack TCP/IP, visualizzando diverse pagine che chiederanno all'utente di specificare alcuni essenziali informazioni. Per poter portare a termine la procedura di configurazione, MiamiInit richiede il modem correttamente collegato ad Amiga, alla linea telefonica e acceso. Questo è necessario in quanto parte della configurazione che MiamiInit genererà verrà ottenuta collegandosi per qualche secondo al provider.

La prima delle scelte che MiamiInit ci chiede di effettuare è quella della selezione del tipo di connessione posseduta dall'utente. Nel nostro caso è sufficiente indicare "modem analogico/ISDN" e controllare che il pulsante "Internet" sia selezionato (deve contenere una "v"). Possiamo passare alla pagina successiva cliccando sul tasto "Continua".

La seconda richiesta va soddisfatta selezionando "porta seriale". Il terzo parametro da specificare è il tipo di driver software che si intende usare; si consiglia di utilizzare e dunque selezionare quello interno a Miami (prima opzione della lista). La pagina successiva ci chiede la marca e modello di modem posseduti. Nel caso in cui il nostro modem non compaia nella lista

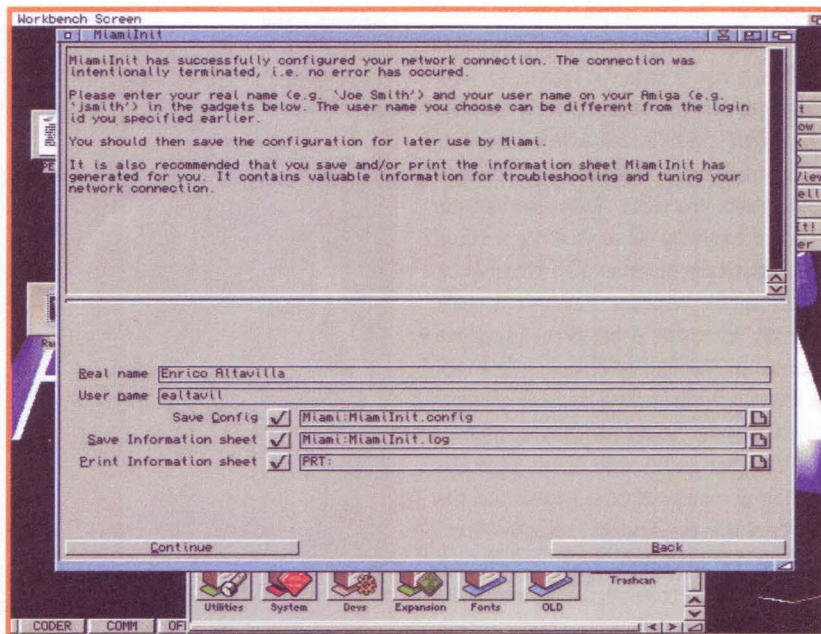
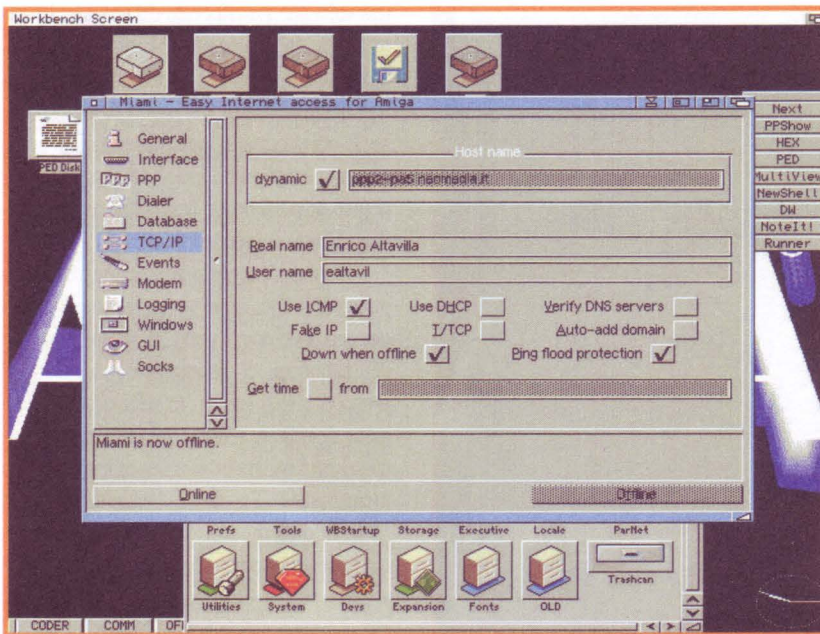
Se il modem posseduto non appare nella lista, è bene cercare di scegliere un modello simile, se possibile.

si consiglia di selezionare un modello differente della medesima marca oppure, se proprio la marca posseduta non appare nella lista, è necessario scegliere l'ultima voce presente, che indica l'utilizzo di un modem non listato da MiamiInit. Sotto la lista dei modem c'è un gadget adibito a contenere il comando che Miami dovrà impartire al modem per comporre il numero telefonico del provider; nel nostro caso dovremo digitare "ATDT".

Effettuato questo passo e cliccato sul consueto tasto "Continua", MiamiInit controllerà se il modem è presente e ne imposterà alcuni parametri base. Successivamente, il programma ci chiederà il numero telefonico del provider, ovvero il primo di quei dati fondamentali che, come spiegato poc'anzi, il fornitore di accesso alla Rete deve comunicare all'abbonato. Immesso il numero telefonico del provider nell'apposito gadget e raggiunta la pagina successiva, MiamiInit ci chiede gli ultimi fondamentali dati indispensabili per effettuare il primo collegamento al provider. Il tipo di indirizzo IP ("IP address") dovrà essere dinamico, il protocollo da selezionare è "PPP" ed i gadget "login" e "password" dovranno contenere rispettivamente l'username e la password che abbiamo scelto in fase di abbonamento.

Siamo dunque pronti per effettuare un primo collegamento di prova. MiamiInit aprirà una seconda finestra e attenderà che l'utente prema il pulsante "Dial", che ordinerà al programma di effettuare la chiamata telefonica al provider. Se tutto procederà senza intoppi, tale telefonata durerà pochi secondi e MiamiInit, una volta che avrà ricevuto dal provider i parametri di collegamento che gli mancavano, provvederà a terminare la chiamata e a presentare all'utente una ultima pagina di impostazione. E' qui necessario specificare il nostro nome e cognome nel primo gadget ed un nome utente (può coincidere con l'username usato precedentemente) nel secondo.

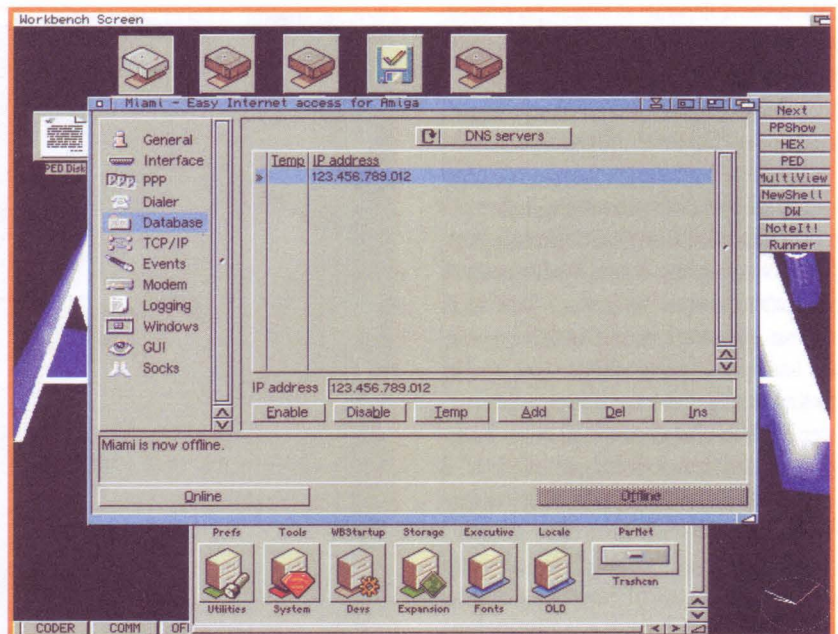
Immediatamente sotto questi gadget sono presenti altre tre importantissime impostazioni che ci consentono di dire a MiamiInit cosa fare dei parametri di collegamento acquisiti. Il primo di questi gadget, se selezionato, ci permette di indicare il nome del file in cui verranno salvati i parametri di collegamento. Il nome preimpostato da MiamiInit è "Miami:MiamiInit.config" e possiamo tranquillamente lasciarlo così come ci è stato consigliato. Stesso dicasi per il gadget successivo, che ci permette di indicare il nome del file nel quale salvare i risultati del breve collegamento effettuato in precedenza da MiamiInit col provider.

L'ultimo gadget ci consente di specificare il nome del file su cui andranno conservati i nostri parametri principali di collegamento; una buona idea è stamparli su carta, se si possiede una stampante. Se è questo il caso, il testo "PRT:" indicherà a MiamiInit di spedire il testo

E' indispensabile ricordarsi di indicare in quali file salvare il risultato della configurazione.

Se Miami ha importato correttamente la configurazione di MiamiInit, le informazioni che avevamo fornito a quest'ultimo appariranno in diverse sezioni dell'interfaccia.

alla stampante invece che salvarlo sul disco. In caso in cui si preferisca invece memorizzare tali parametri in un file, potremo cancellare la stringa "PRT:" e specificare il nome di un file a nostra scelta. L'ultima pressione del tasto "Continua" farà chiudere MiamiInit, che da questo momento non sarà più necessario utilizzare. La fase di configurazione è quasi terminata. Adesso non ci resta che lanciare lo stack Miami per effettuare l'ultima piccola operazione, superata la quale avremo a disposizione uno stack perfettamente configurato per funzionare sulla nostra macchina. Lanciamo dunque Miami e scegliamo dal suo secondo menù la voce "Importa da MiamiInit V3". Miami aprirà quindi un file requester attraverso il quale dovremo selezionare il file di configurazione generato da MiamiInit precedentemente e che, se abbiamo seguito il consiglio del programma, dovrebbe essere "Miami:MiamiInit.config".

Compiuto questo passo, Miami leggerà da quel file di configurazione le impostazioni che gli necessitano per effettuare i collegamenti col provider. Per assicurarci che la procedura di importazione dei contenuti del file è avvenuta correttamente, è sufficiente spostarsi nella sezione "TCP/IP" della finestra di Miami e controllare che il nome utente che appare corrisponda a quello che avevamo fornito a MiamiInit. Controllato ciò, possiamo dire al software di salvare definitivamente la configurazione attraverso l'apposita voce del secondo menù ("Save as defaults"). Da questo momento, Miami è configurato e pronto per poter collegarsi al provider. La cosa migliore da fare per controllare che tutte le fasi si siano svolte correttamente è quella di effettuare il nostro primo collegamento, cliccando sul gadget "Online" che appare sulla finestra del programma. Miami ci informerà nel caso in cui qualcosa sia andata storta durante la fase di collegamento o di negoziazione dei protocolli.

Nel caso in cui il programma trovi difficoltà a trovare da solo i server DNS ma questi ultimi ci sono stati forniti dal fornitore di accesso quando ci siamo abbonati, possiamo provvedere noi stessi ad indicarli al programma, spostandoci nella sezione "Database", scegliendo la voce "DNS servers" nell'apposito gadget ciclico e aggiungendo manualmente l'indirizzo DNS, usando l'apposito tasto "Add" ("Aggiungi"). In questo caso, sarà anche necessario salvare nuovamente le impostazioni appena cambiate, attraverso la voce del menù usata in precedenza.

Se avete avuto l'accortezza di installare anche un navigatore web (AWeb, IBrowse, Voyager, ecc.), potrete provare l'ebrezza del primo collegamento "facendovi un giro" (consigliamo una visita a www.amiga.com). Dei browser web parleremo nella prossima puntata di questa guida. ■

E' possibile specificare manualmente l'indirizzo DNS fornitoci dal provider, se Miami ha difficoltà a trovarlo.

Segue da pag. 32

Sentenza del Tribunale di Torino del 15 luglio 1983

Atari contro Sidam

"I videogiochi costituiscono un tipo particolare di opera cinematografica, possibile oggetto della tutela prevista per tali opere dalle norme sul diritto d'autore.
L'opera cinematografica, disciplinata da queste ultime, è un genus al quale appartengono non solo i films ma anche altre forme di rappresentazione qualunque ne sia la tecnica di realizzazione e la forma di espressione.
Oggetto della tutela prevista dalle norme sul diritto d'autore non è solo l'opera d'arte, bensì l'opera dell'intelletto o della mente (opera dell'ingegno) che abbia il requisito oggettivo della novità, originalità e non banalità (carattere creativo).
Il livello di creatività di un'opera dell'ingegno non deve essere necessariamente elevato e, nel caso dei videogiochi, è sufficiente ai fini della tutela ex l. 633/1941 che l'autore si sia prodigato in uno sforzo di capacità professionale e di elaborazione intellettiva nel disegnare i personaggi, nel trovare una trama, nell'inventare le regole, nel trasferire il racconto in linguaggio elettronico e nel memorizzarlo nei circuiti, nel trovare una sintesi tra racconto e descrizione visiva. [omissis]
Costituisce copia pedissequa del videogioco originale quel videogioco che, pur differendo nelle istruzioni della componente causalità e nella visualizzazione dei medesimi personaggi sia in tutto il resto assolutamente identico al primo".

più bravo degli altri programmatori è il vero tarlo patologico che spinge il cracker a non dichiararsi vinto e continuare ad armeggiare con tutti gli attrezzi del mestiere. Sono pochi coloro che lo fanno per la facilità con cui si può raggranellare del denaro rivendendo ad altri il software sprotetto, infatti i crack vengono spesso rilasciati gratuitamente. Il pirata, colui che rivende il software sprotetto, quasi sempre di programmazione e di crack non ne capisce nulla, ma sa solo come copiare i supporti sprotetti da altri, ed ha messo su una bella rete di distribuzione da far invidia ai canali ufficiali.

La pirateria va comunque contrastata, anche se può rappresentate un valido mezzo per farsi pubblicità, come dimostra il successo di Excel ai danni dell'incopiabile, a suo tempo, Lotus 1-2-3, ma di casi simili ce ne sono tanti altri. Il software che entra nella spirale della copia pirata, alla fine, ha un costo quasi nullo, e non ci guadagna in realtà nessuno, né il pirata, che compete con i suoi colleghi, ribassando sempre più il prezzo, né l'utente che si ritrova un software, nella migliore delle ipotesi, pienamente funzionante, ma privo della manualistica necessaria per il suo uso corretto o del supporto della casa produttrice. Purtroppo la sola a rimetterci è la software house, la quale vende solo poche copie, a chi è realmente intenzionato allo sfruttamento professionale del software in questione, che quindi ha bisogno, nel tempo, di aggiornamenti ed assistenza postvendita, e non può certo affidarsi ai sevizi occasionali dell'amico dell'amico, o peggio rischiare che il software dal quale dipende il proprio lavoro non venga più sviluppato!

Alla software house non resta che seguire tre strade:

1) Abbandonare il progetto, per dedicarsi ad altri più remunerativi.
2) Aumentare il costo del pacchetto, nel tentativo di riuscire a rastrellare dalle poche copie vendute il denaro necessario almeno per coprire le spese.
3) Continuare sperando nella generosità ed onestà degli utenti.

Quest'ultima strada è la più pericolosa ed ha portato diverse software house al fallimento.

Per ora è tutto, nella prossima puntata ripercorreremo brevemente le tappe più significative dell'evoluzione delle tecniche di protezione del software.

Direttiva CEE 91/250 e Legge Italiana 633/41 sul diritto d'autore

I programmi per elaboratore come opere letterarie

Art. 1. All'articolo 1 della legge 22 aprile 1941, n. 633, è aggiunto il seguente comma:
"Sono altresì protetti i programmi per elaboratore come opere letterarie ai sensi della Convenzione di Berna sulla protezione delle opere letterarie ed artistiche ratificata e resa esecutiva con legge 20 giugno 1978, n. 399"

Art. 2. Dopo il n. 7) dell'art. 2 della legge 22 aprile 1941, n. 633, è aggiunto il seguente numero:
"8) i programmi per elaboratore, in qualsiasi forma espressi purché originali quale risultato di creazione intellettuale dell'autore. Restano esclusi dalla tutela accordata dalla presente legge le idee e i principi che stanno alla base di qualsiasi elemento di un programma, compresi quelli alla base delle sue interfacce. Il termine programma comprende anche il materiale preparatorio per la progettazione del programma stesso".

Art. 3. Dopo l'articolo 12 della legge 22 aprile 1941, n. 633, è inserito il seguente:
"Art. 12-bis - Salvo patto contrario, qualora un programma per elaboratore sia creato da lavoratore dipendente nell'esecuzione delle sue mansioni o su istruzioni impartite dal suo datore di lavoro, questi è titolare dei diritti esclusivi di utilizzazione economica del programma stesso".

Corso su JavaScript Parte IV

di Gabriele Favrin

Nel corso delle puntate precedenti abbiamo descritto gli elementi di base del linguaggio: principali comandi, funzioni, oggetti ed eventi; offrendo inoltre una serie di esempi mirata a guidare la realizzazione di script, dai più comuni, di puro intrattenimento, a progetti avanzati.

Ci siamo volutamente concentrati su JavaScript 1.1 in quanto ben rappresentante delle summenzionate basi del linguaggio. La scelta inoltre non è limitante come può apparire: JavaScript 1.1 è stato utilizzato per la definizione dello standard di script (ECMA-262, di cui parliamo in seguito), pertanto conoscerne il funzionamento consente di lavorare anche su implementazioni differenti, come le nuove versioni di JavaScript stesso o JScript.

JavaScript infatti si evolve e moltiplica. E le nuove versioni offrono una serie davvero interessante di funzionalità, presentate con sigle e termini differenti ma solo apparentemente complessi.

In questa quarta e ultima puntata parleremo, appunto, di evoluzione. Cosa è stato aggiunto a JavaScript? Quali nuove funzionalità ci mette a disposizione un linguaggio le cui possibilità, speriamo sia ormai chiaro, sono solo apparentemente limitate.

Va comunque detto che gli argomenti di cui ci occuperemo non sono, almeno per ora, alla portata dei browser Amiga. Mettendo da parte AWeb, tuttora limitato alla versione 1.1 del linguaggio, le implementazioni JavaScript di IBrowse 2.2 e Voyager 3, pur se dichiarate compatibili con JavaScript 1.3, ne supportano solo un sottoinsieme di funzionalità e gli aggiornamenti rilasciati in questi mesi non migliorano di molto la situazione. Vi invitiamo comunque a proseguire la lettura, in quanto riteniamo sia importante aggiornarsi sulle novità relative al linguaggio e che comunque, prima o poi, saranno fruibili anche sul nostro sistema. Infine, se è vero che Netscape e Internet Explorer non esistono in forma nativa su Amiga, è altrettanto vero che fra Linux e gli emulatori Macintosh le possibilità per sperimentare non mancano. Ci piace considerare questo capitolo come un ultimo giorno di scuola nel quale, invece di dover sostenere un esame, si discute rilassatamente di cosa riserva il futuro (prossimo o remoto dipende da noi utenti, non solo dagli autori di browser).

Evoluzioni di JavaScript

Pochi linguaggi possono vantare un'evoluzione simile a quella di JavaScript. Netscape, l'azienda che lo ha ideato, ha incrementato le funzionalità di base (comandi, oggetti, ecc.) in ogni nuova versione, a volte anche stravolgendo il funzionamento di cose implementate in precedenza (da qui l'importanza di specificare a quale versione di JavaScript si riferisce uno script). Poichè le specifiche di JavaScript sono pubbliche, non è passato molto tempo perché altre aziende realizzassero proprie versioni dello stesso. Fra tutte spicca JScript della "solita" Microsoft.

Per evitare il diffondersi di linguaggi di script incompatibili fra loro, come stava avvenendo, l'ECMA (European Computer Manufacturers Association) ha realizzato le specifiche di quello che oggi è noto con il nome di ECMAScript o ECMA-262. Si tratta del cuore di un linguaggio di script a oggetti che, come già detto, si basa sulla versione 1.1 di JavaScript. Chiunque intenda implementare JavaScript in un proprio prodotto può basarsi sulla direttive ECMA per realizzare un linguaggio standard che funzioni analogamente su qualsiasi piattaforma. Almeno così dovrebbe essere, visto che JScript di Microsoft, pur facendo sfoggio della compatibilità ECMA-262, continua a gestire alcune funzioni a modo proprio, generando piccole ma insidiose incompatibilità (una su tutte riguarda le date).

La disponibilità di ECMAScript ha comunque frenato le smanie di Netscape che, dopo aver alterato il comportamento di diversi elementi di JavaScript 1.2 (realizzato prima che le specifiche ECMA venissero rilasciate), è tornata sui propri passi, riallineando JavaScript 1.3 a quanto prescritto dagli organismi internazionali.

E' bene precisare che ECMAScript non è un linguaggio utilizzabile in sostituzione a JavaScript o JScript: si tratta piuttosto di una raccolta di specifiche e indicazioni inerenti le sole funzioni base del linguaggio. Tali specifiche, naturalmente, non limitano la possibilità, da parte degli sviluppatori, di introdurre funzionalità peculiari nelle proprie implementazioni del linguaggio. Le direttive ECMA, inoltre, tralasciano completamente il modello a oggetti che rappresenta il documento HTML (detto "DOM", ossia "document object model"), vitale per l'utilizzo di JavaScript, che è stato invece standardizzato dal W3c, lo stesso organismo che si occupa di definire l'HTML. Insomma, da semplice trovata degli autori di un browser, JavaScript ormai è diventato una cosa seria e codificata a livello internazionale!

ECMA ha presentato anche diverse direttive circa l'espansione delle funzionalità del linguaggio tramite librerie. Una di queste librerie, che farà inorridire i più (anche perchè subito adottata da Microsoft per JScript), mette a disposizione un oggetto il cui nome non lascia spazio a dubbi: "File System Object". Tale innovazione, che a un primo sguardo sembrerebbe snaturare JavaScript, al contrario amplia notevolmente le potenzialità del linguaggio, avvicinandolo ad altri ben più blasonati, quali ad esempio PERL o ASP. Peccato che, oltre alla presenza, nel mondo, di tanti malintenzionati, questo nuovo oggetto sia, per ora, peculiarità del solo browser di casa Gates.

Altra caratteristica di recente introduzione, questa volta da parte di Netscape (e disponibile soltanto sul loro browser), sono i JavaScript Beams. Frutto della crescente integrazione con Java (ora JavaScript ha accesso ad una API Java che consente a script ed applet lo scambio di informazioni e funzioni), i JavaScript Beams, assimilabili ai Java Beams, sono delle raccolte di funzioni esterne poste all'interno di file testuali con estensione ".jsb". Ogni file contiene le varie funzioni, scritte in puro JavaScript ed incapsulate all'interno di un linguaggio di tipo SGML, quindi con una sintassi simile all'HTML. La struttura e le regole di implementazione dei JSB avvicinano JavaScript a Java, offrendo agli sviluppatori funzioni simili e una sorta di gestione dei tipi di dati (anche se JavaScript resta un linguaggio fondamentalmente libero dai vincoli di questo genere).

Sicurezza

Con JavaScript che procede a grandi passi verso una forte integrazione con il mondo esterno al browser, la sicurezza acquista sempre maggiore importanza. Vediamo dunque cosa si è fatto nelle varie versioni del linguaggio per prevenire gli abusi.

Sicurezza non significa soltanto evitare che uno script danneggi il sistema operativo o cancelli l'hard disk. Significa anche prevenire il furto di informazioni. Senza andare troppo lontano, non sarebbe difficile nascondere in una pagina uno script che raccolga informazioni sulla lista dei siti visitati dall'utente in precedenza (oggetto "history") o su altre finestre e relativi documenti (oggetti "window" e "document", con tutte le proprietà del caso, compresi gli eventuali moduli) e le invii, in e-mail o trasmettendo dati ad un apposito script CGI, allo pseudo-hacker di turno. Per evitare questa possibilità è stato introdotto, sin da JavaScript 1.0, un controllo sulla provenienza dei documenti. Ne abbiamo già parlato: uno script può accedere soltanto a finestre e documenti provenienti dallo stesso server. Il limite si estende a protocollo (differenziando "http://", "https://" e "file://") e porta. Uno script posto, ad esempio, su "http://www.amigalife.it/index.html" potrà accedere, oltre che a finestre da esso generate, solo a informazioni (a video) provenienti da "http://www.amigalife.it/". Non potreebbe invece leggere un documento prelevato dall'ipotetico indirizzo "http://amigalife.it/", nè da "http://www.amigalife.it:81/".

Questo modello di sicurezza, pur se funzionale, presentava alcune limitazioni allo sviluppo di script leciti. Per superarle è stato introdotto, con JavaScript1.1, il concetto del "data tainting". Abilitando la relativa opzione (che, per inciso, non è supportata da nessun browser Amiga), l'accesso ai dati di altri documenti, anche provenienti da server diversi, può essere impostato selettivamente all'interno dello script. L'autore di uno script può insomma consentire l'accesso all'intero documento o a una parte delle informazioni ad esso inerenti (compreso quindi il proprio script e le sue funzioni e variabili), servendosi delle funzioni "taint()" ed "untain()". Chiariamo le cose con un esempio. Innanzitutto è necessario controllare se il taint è abilitato. Per farlo si verifica il risultato del metodo "navigator.taintEnabled()". Se è "true" si può procedere. Per evitare incompatibilità sarebbe anche opportuno verificare se il metodo esiste con il classico: "if (navigator.taintEnabled"). Su AWeb esiste e restituisce sempre false, su Voyager 3 ed IBrowse 2.2 non esiste proprio.

Anche se il data tainting è abilitato, molti oggetti critici ("document", "window", "location" e tutti gli oggetti relativi ai moduli) sono protetti dall'accesso indiscriminato. Possiamo abilitarne l'interscambio utilizzando ad esempio "status=untaint(document.title)". In questo modo il titolo del documento nel quale si trova lo script sarà disponibile ad altri script. Lo stesso si può fare con variabili e oggetti. Omettendo l'argomento si rende accessibile l'intero documento. "taint()" svolge invece la funzione opposta, impedendo l'accesso a informazioni precedentemente rese disponibili. Per maggiori informazioni rimandiamo alla documentazione ufficiale JavaScript presente sul CD.

Il data tainting è destinato ai programmatori e solo un suo utilizzo accorto può prevenire problemi. Come assicurazione c'è da dire che i dati ottenuti in questo modo non possono essere inviati ad altri server. Provando a farlo, infatti, l'utente verrà avvertito da un requester che chiederà la conferma dell'azione. Nelle versioni più recenti di JavaScript è stato introdotto un altro elemento di sicurezza, basato più sulla "fiducia" che un nome porta con sé che su accorgimenti tecnici. Analogamente a quanto già accade con gli applet Java, anche gli script possono essere "firmati". Il meccanismo è semplice: se navigando su una pagina si incontra uno script, il browser ne verifica la provenienza e propone questa informazione all'utente che è libero di decidere se accettarne l'esecuzione. Al programmatore è sufficiente, dopo aver realizzato uno script, utilizzare gli appositi tool Netscape per ottenerne la certificazione. Chi naviga abitualmente su altre piattaforme sa di cosa parliamo e conosce l'effetto rassicurante che questo meccanismo porta nell'utente, almeno finché questi non si trova davanti a un applet firmato e apparentemente sicuro che però gli azzera l'hard disk...

Le nuove funzionalità di JavaScript

Dopo questa panoramica sulle molteplici evoluzioni di JavaScript, torniamo a parlare di programmazione e analizziamo alcuni degli elementi introdotti più recentemente nel linguaggio.

Abbiamo scelto di occuparci di eventi ed espressioni regolari poiché rappresentano, a nostro giudizio, ottimi esempi di nuove o migliorate funzionalità.

Le espressioni regolari

Le espressioni regolari, già note agli esperti di script AmigaDOS come "pattern" o "wild card", sono particolari sequenze di caratteri che permettono di rappresentare una stringa tramite dei simboli. Questa naturalmente è una forte semplificazione del concetto dettata da ragioni di spazio. Per approfondire l'argomento consigliamo la lettura dell'articolo "Le Espressioni Regolari" del collega Fabio Rotondo, presente in questo stesso numero di Amiga Life.

Un esempio classico di espressioni regolari è offerto da AmigaDOS: per visualizzare tutti i file presenti nella directory C: che iniziano con "re" possiamo servirci di "List C:re#?". La sequenza "#?", per AmigaDOS, equivale a "qualunque carattere o sequenza di caratteri". Quindi, "re#?" equivale a tutte le stringhe in cui, dopo le lettere "r" ed "e", seguono zero o più lettere (o numeri) di altro tipo. A questa espressione corrispondono, fra gli altri, i file "Rename", "Relabel" e "Remrad". Anche JavaScript, a partire dalla versione 1.2, ha introdotto il supporto per le espressioni regolari. Nello specifico contesto risultano utili per verificare se una stringa immessa dall'utente risponde alle nostre richieste. Con il semplice utilizzo del metodo ".test()" dell'espressione regolare (si tratta di un oggetto) è possibile accertare, ad esempio, se l'utente ha indicato la chiocciolina nel suo indirizzo E-Mail ("esp.test(stringa)", con espressione "/*@*/").

Le potenzialità delle espressioni regolari non si limitano al controllo della presenza di uno o più caratteri, cosa che si potrebbe ottenere più facilmente con il metodo ".indexOf()", presente sin dalla versione 1.1 di JavaScript. Vediamo perché con un esempio. Prima di proseguire è doveroso sottolineare che in questo contesto il termine "espressione" è da considerarsi riferito alle espressioni regolari e non alle espressioni JavaScript (es.: "if (ciao() == true)").

Per servirsi delle espressioni regolari si fa riferimento all'oggetto "RegExp". A differenza di altri oggetti, anche creandone nuove istanze, ne permane uno principale per ognuno degli script in esecuzione. La ragione di questa anomalia è data dal fatto che le operazioni relative alle espressioni regolari causano modifiche alle proprietà del suddetto oggetto primario.

Il sistema più semplice per creare un'espressione regolare, qualora non sia necessario utilizzarne differenti all'interno dello script (in tal caso è necessario seguire un diverso approccio, descritto nella documentazione del linguaggio) è il seguente:

```
var esp=/espressione_regolare/
```

(notare l'uso di "/" che differenzia l'espressione da una normale stringa).

Una volta definita l'espressione regolare, sia lo stesso oggetto "RegExp", sia l'oggetto "string", ci consentono di effettuare le varie operazioni. Vediamo ora in dettaglio alcuni dei numerosi caratteri utilizzabili per costruire l'espressione:

*	Equivale a zero o più occorrenze della lettera che lo precede	Esempio: /car*o/ equivale sia a "caro", sia a "carro"
+	Equivale a una o più occorrenze della lettera che lo precede	Esempio: /ami+ga/ = equivale sia ad "amiga", sia ad "amiiiga", ma non ad "amga"
\s	Equivale ad un singolo spazio	Esempio: /Amiga\s\Life/ equivale ad "Amiga Life"
\D	Equivale ad un numero	Esempio: /Amiga\s\D/ equivale ad "Amiga 500" o "Amiga 3000", ma non ad "Amiga CDTV"
\w	Equivale a un qualsiasi carattere alfanumerico	Esempio: /ore\s\w/ equivale ad "ore tre" ma non ad "ore 3"

Questi sono solo alcuni dei caratteri utilizzabili. Non li riportiamo tutti per ragioni di spazio.

La cosa interessante è che i vari caratteri sono combinabili fra loro. Ad esempio "/\w+\s\w+/" equivale ad una stringa composta necessariamente da due gruppi di caratteri inframezzate da uno spazio. Verificare la correttezza di una simile sequenza (ad esempio un nome e cognome) è infinitamente più veloce così rispetto ai metodi dell'oggetto "string".

Utilizzando le parentesi, poi, possiamo indicare a JavaScript che, al

momento del controllo dell'espressione, alcune parti della stessa devono essere memorizzate all'interno delle proprietà dell'oggetto "RegExp".

Se quindi l'espressione proposta diventasse "/(\w+)\s(\w+)/", otterremmo, con una singola istruzione (oltretutto velocizzata dal fatto che l'espressione è stata già interpretata in fase di definizione), sia la verifica della correttezza della stringa stessa, sia le sue due componenti (nome e cognome) già isolate e disponibili come elementi di un array. E il tutto, eventualmente, con o senza differenziazione fra maiuscole e minuscole. Un esempio concreto aiuterà a comprendere le potenzialità di quanto esposto:

```
<html>
 <head>
  <script language="JavaScript1.2">
  <!-
   pattern=/(\w+)\s(\w+)/
   function controlla()
   {
    var temp=document.anagrafici.info.value;
    if (pattern.test(temp))
     alert("Nome: "+RegExp.$1+"\nCognome: "+RegExp.$2);
    else
     alert("Errore: inserire nome e cognome separati da uno spazio");
    return true;
   }
  // ->
  </script>
 </head>
 <body>
  <form name="anagrafici" onSubmit="return false">
   Inserire nome e cognome:<br>
   <input type="text" name="info" value="" onChange="controlla()">
  </form>
 </body>
</html>
```

Come si può notare, a seguito di un'operazione, l'oggetto "RegExp" può essere interrogato e fornire informazioni sulla stringa analizzata. In questo caso si è fatto riferimento ai soli due elementi inseriti fra parentesi, ma sono molte le informazioni disponibili, variabili a seconda delle operazioni effettuate.

Insomma, se usate con cognizione di causa, le espressioni regolari di JavaScript semplificano notevolmente le operazioni di verifica e controllo dei dati, pur se al prezzo della compatibilità all'indietro.

Gli eventi

Di eventi si è parlato nella seconda parte del corso. Sostanzialmente, molti elementi HTML possono invocare una funzione quando si verifica un evento che li riguarda, ad esempio il passaggio del mouse sull'elemento stesso.

Le nuove versioni di JavaScript hanno espanso il sistema degli eventi in tre modi. Innanzitutto creando nuovi gestori di evento, quali, ad esempio, "OnMouseUp" e "OnMouseDown" che consentono di rilevare non solo il singolo clic, quanto le fasi dello stesso, permettendo la creazione di interfacce grafiche più realistiche, ove le icone (immagini) cambiano forma o colore fintanto che l'utente tiene premuto il bottone del mouse sopra di esse.

E' stato poi introdotto l'oggetto "Event" contenente informazioni sul momento in cui è occorso l'evento: eventuali tasti o bottoni del mouse premuti, destinatario dell'evento, ecc.

Già con questo oggetto le potenzialità degli eventi vengono ampliate: potremmo, ad esempio, fornire le nostre pagine di una funzione automatica che apre i link su una nuova finestra qualora l'utente, nel cliccarvi, tenga contemporaneamente premuto il tasto ALT.

I lettori più attenti avranno già storto il naso di fronte a tanto entusiasmo, ricordando che per ottenere l'effetto proposto si dovrebbe assegnare un gestore di evento ad ognuno dei link presenti sulla pagina. In realtà ora non è più così. L'ultima delle novità relative agli eventi è forse anche la più interessante. Sono ora disponibili, associati agli oggetti "window" e "document", i metodi "captureEvents()", "releaseEvents()", "routeEvent()" e "handleEvent()".

In pratica è possibile intercettare tutti gli eventi di un certo tipo, ad esempio i clic del mouse, a livello di finestra o documento, gestirli direttamente, trasmetterli al livello inferiore (la gerarchia è: finestra, documento, suoi elementi) o ad uno specifico elemento del documento, qualora questo preveda un gestore di evento.

Ecco quindi come si presenterebbe uno script per realizzare quanto descritto:

```
<html>
 <head>
  <script language="JavaScript1.2">
  <!-
   function gestioneEvento(e)
   {
    if (e.modifiers == 2)
     window.open(e.target);
    else
     document.location=e.target;
    return false;
   }
  //->
  </script>
 </head>
 <body>
  <a href="http://www.cnn.com">cnn</a><br>
 </body>
</html>
```

Analizziamo le parti di codice JavaScript 1.2/1.3 dello script:

"e" è il nome che abbiamo assegnato all'oggetto "Event" generato in occasione dell'evento (prestare attenzione al fatto che viene creato solo se l'evento è intercettato da un gestore globale); "target" e "modifiers" sono due sue proprietà. La prima è composta da una stringa che rappresenta l'elemento sul quale è occorso l'evento (nel caso dei link è l'URL) mentre la seconda indica i tasti premuti in quel momento. Seguono, dopo la funzione, i comandi:

```
document.captureEvents(Event.MOUSEDOWN);
document.onmousedown=gestioneEvento;
```

Il primo istruisce il documento per catturare l'evento "OnMouseDown" (questo poiché all'evento "OnClick" spesso i browser associano azioni differenti a seconda dei tasti premuti) mentre il secondo imposta il gestore di evento "OnMouseDown" del documento affinché esegua la nostra funzione.

E' importante notare come nella seconda linea non vadano specificate le parentesi (altrimenti a "document.onmousedown" verrebbe assegnato il risultato della funzione e non la funzione stessa) e l'uso delle maiuscole e minuscole, non casuale. Attenzione anche al fatto che la funzione verrà invocata in seguito a clic su qualunque elemento HTML che preveda l'evento "OnClick", non soltanto sui link. In uno script reale sarà quindi necessario verificare il contenuto di "e.target" prima di procedere all'apertura del documento.

Esempi relativi sia all'utilizzo delle espressioni regolari, sia alle nuove funzionalità degli eventi sono disponibili sul CD. Per ora è tutto. Ci auguriamo che questo corso sia risultato utile e vi rimandiamo a futuri eventuali approfondimenti sul tema, magari in occasione dei progressi dei browser Amiga in questo campo.

Si ringraziano AmiTrix development per AWeb e Vapor (nella persona di Luca Danelon) per Voyager3. Grazie ad Angelo Verdone e Daniele Franza per la "prova su strada" del corso ed i preziosi consigli. Grazie, infine, ai lettori che hanno seguito il corso.

Browser JavaScript Amiga

- ✔ IBrowse 2.2
- ✔ Voyager 3.2
- ✔ AWeb 3.3

CD-ROM di primavera

Un CD-ROM dedicato alle animazioni grafiche, due alla musica e uno alla scienza: questi i temi dei quattro CD che ci sono giunti in redazione nei primi giorni di primavera. Vediamoli insieme!

di Nicola Morocutti

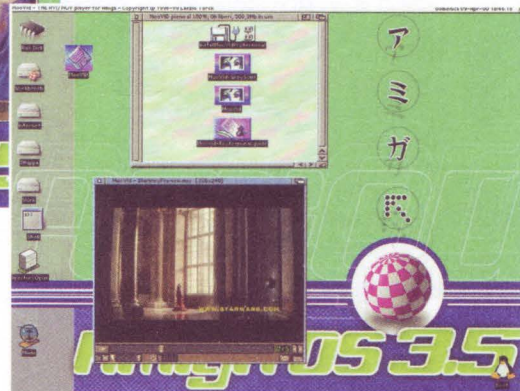
MooVID GOLD

Torniamo a parlare di MooVID, dopo l'offerta che vi avevamo proposto nel numero di marzo (109) per registrarsi ad un prezzo convenientissimo alla versione shareware. Questa volta parliamo della versione 1.0 commerciale, chiamata "GOLD".

Di player di animazioni ne abbiamo ormai fin sopra i capelli. Tra i vari Frogger, AMP, Soft Cinema, Cyber AVI, CyberQT e compagnia bella come può emergere un nuovo programma, oltretutto commerciale? La domanda effettivamente non è del tutto insensata, stranamente infatti pare che moltissimi programmatori abbiano deciso improvvisamente di cimentarsi con la creazione di un player per i formati più disparati. In questa avventura si è lanciato anche Laszlo Torok, già conosciuto per aver programmato il driver video Savage per Shapeshifter. La versione che abbiamo tra le mani per la prova è la 1.0 commerciale, che si differenzia da quelle shareware anche per il ricco corredo di filmati inclusi nel CD.

Non corriamo troppo però, il programma ci arriva dalla solita Epic Marketing su un CD gold di discreta fattura. All'interno dello stesso troviamo il comodo script di installazione che ci permette di copiare il programma e i font necessari sul nostro HD in pochi istanti. Il programma a questo punto è pronto per essere eseguito, si può optare per avviarlo dalla sua cartella cliccando sull'icona oppure da shell. In entrambi i casi si potranno settare delle opzioni tramite argomenti da shell o tramite tool type da Workbench. Le opzioni più interessanti riguardano la possibilità di scegliere il tipo di dithering da applicare ai filmati a seconda della scheda video in nostro possesso, con pieno supporto anche per modi speciali AGA ed ECS oltre a Picasso 96 e CyberGFX. Si potrà poi scegliere tra la visualizzazione in finestra del Workbench oppure su uno schermo separato, di cui potremo settare tutti i parametri tramite l'opzione modeid. Simpatica l'opzione che permette di sfruttare Akiko per velocizzare l'output grafico. Altri settaggi possono essere applicati al suono e alla sua qualità, oltre alle dimensioni e alla posizione della finestra di visualizzazione.

In alto, due filmati AVI tratti dal CD di Windows 95 vengono visualizzati molto fluidamente.

A lato, il contenuto del CD ed il famoso trailer di Guerre Stellari in Quick Time.

Una volta scelti questi parametri secondo le specifiche del nostro sistema (che deve essere al minimo un Amiga ECS con 020 ed 1 MB di Fast), possiamo partire a visualizzare tutti i filmati AVI e Quick Time che vogliamo. Al lancio del programma si aprirà un requester con cui scegliere i file da visualizzare. Una volta fatta la scelta apparirà la finestra (o schermo) di visualizzazione che incorpora anche la singolare interfaccia utente del programma. In pratica nella parte bassa dello schermo avremo una GUI formata da una serie di bottoni e slider che ci permettono di controllare i filmati. In ordine da sinistra a destra avremo il pulsante di Play/pausa, la barra di avanzamento, che può essere usata anche per saltare da un punto all'altro del filmato, e il frame rate del filmato, che può essere aumentato o diminuito per cercare di recuperare il sincronismo su processori più lenti. Nella riga sottostante troviamo due pulsanti per saltare al filmato successivo o precedente, il controllo del volume dell'audio eventualmente presente nel filmato, il controllo della luminosità - non ancora attivo nella versione in prova -, il loop per continuare a visualizzare lo stesso filmato e il controllo sul frameskip, in modo da forzare o meno il programma a visualizzare tutti i fotogrammi del filmato - sempre per ragioni di velocità su processori più lenti. Visto che stiamo parlando di velocità bisogna subito puntualizzare che la versione fornitaci è quella 68k, che comunque ha dimostrato di comportarsi egregiamente con i filmati

Configurazione usata per la prova

- ✓ Amiga 1200
- ✓ CPU: 68040/25Mhz e PPC 603e/160Mhz
- ✓ RAM: 64MB
- ✓ OS: ROM 3.1, Workbench 3.5
- ✓ Altro: Scheda Video BVision PPC con CyberGFX 4

inclusi nel CD e con qualche altro di prova che abbiamo scaricato da Internet, anche se le dimensioni in termini di risoluzione non erano poi elevatissime. Per quanto riguarda la compatibilità non abbiamo riscontrato problemi gravi. Solo il trailer di Star Wars Episode I, pur risultando discretamente fluido sullo 040/25 utilizzato per la prova, mostrava alcune notevoli imprecisioni grafiche; siamo poi riusciti a capire e risolvere il problema, è bastato deselezionare l'opzione per il frameskip automatico e tutto è tornato perfetto. Il programma è comunque risultato discretamente compatibile e soprattutto stabile, non provocando mai blocchi sospetti del sistema.

Conclusioni

In definitiva questo MooVID appare un buon programma, anche se purtroppo non è presente sul CD la versione PPC uscita negli ultimi mesi.

Comunque come valore aggiunto ci sono una buona serie di filmati anche interessanti (alcuni trailer di film famosi). Purtroppo si segnala l'assenza di utility di supporto, magari per la conversione tra formati.

Questa versione commerciale in definitiva risulta superiore a moltissime altre offerte shareware o PD prelevabili da Aminet anche se la versione non proprio recentissima del programma e la carenza di altre utility aggiunte rendono un po' povera l'offerta.

Scheda prodotto

Autore: Epic Marketing
Web: www.epic.de
Distribuito da: Virtual Works
Prezzo: 46.000 lire IVA inclusa

The MIDI Files

Una raccolta di file midi per i nostri Amiga? Interessante, chissà quanti programmini utili e belle canzoni ci hanno preparato gli amici della Epic...

La Epic ultimamente, specialmente per quanto riguarda la filiale inglese, sta decisamente raschiando il fondo del barile. Prova ne è questo "interessantissimo" The MIDI Files, una squallida raccolta di branetti midi distribuita su CD gold (di cui riempie la bellezza di 50MB). Il CD in questione arriva su una spartanissima custodia da CD senza copertina e con retro anonimo, già da questo punto di vista si parte benissimo ed il tutto segnala la bassissima cura riposta nella creazione del prodotto. Una volta inserito il CD ci accorgiamo che almeno la struttura dello stesso è relativamente curata. I brani sono suddivisi per categorie: anni 60, 70, 80, 90, classica, disco, gospel, jazz, rock, colonne sonore di film e temi televisivi. Ovviamente queste cartelle non sono al loro interno ordinate in qualche maniera, lasciando quindi l'utente davanti a lunghissime liste di file. La prima cosa ad infastidire (anzi la seconda, visto che la prima è sicuramente la confezione) è il fatto che il CD sia spudoratamente pensato per i possessori di Windows. Sebbene infatti sul fronte del CD sia dichiarato a grandi lettere che si tratta di un CD-ROM per Amiga, è presente una cartella contenente la DirectX 6, una contenente il programma MIDI Jukebox 2 per Win 95 e l'immancabile programmino per l'autorun. Per Amiga non c'è assolutamente nulla. Non pretendo la versione completa di Bars & Pipes (che pure è liberamente distribuibile), ma almeno una versione shareware di Euterpe o almeno di Gmplay... invece niente, non hanno inserito nulla di nulla. Peccato, visto che di spazio ce n'era decisamente tanto, considerato anche l'esiguo ingombro dei file midi.

Per il resto c'è poco altro da aggiungere, le canzoni sono tantissime e, ovviamente, di qualità variabile. Alcune sono apprezzabili, sebbene il formato MIDI non sia certo di altissima qualità. Una raccolta del genere potrebbe risultare utilissima a chi cerca basi da utilizzare con i propri strumenti MIDI, oppure per i web master per arricchire i siti Internet con simpatiche musichette di accompagnamento.

Ecco il contenuto del CD, con alcuni dei brani presenti.

Conclusioni

In definitiva, anche perché non è il caso di dilungarsi oltre su questo CD decisamente banale, l'acquisto risulta consigliato solo a chi cerca un vasto catalogo di canzoni già pronte senza doverle cercare e scaricare da Internet. Il costo è relativamente conveniente, anche se il sospetto che questo CD sia stato copiato paro paro da un vecchio cover CD di CU Amiga Magazine è fortissimo... ma almeno potevano lasciarci i programmi per Amiga!

Scheda prodotto

Produttore: Epic Marketing
Web: www.epic.de
Distribuito da: Virtual Works
Prezzo: 32.000 lire IVA inclusa

Musical Studio

Una raccolta pensata per tutti gli affezionati dei mitici tracker.

Dopo aver appena recensito quel gioiello che è "The MIDI Files", il ritrovarsi davanti ad un ulteriore CD della Epic dedicato alla musica non può che provocare le più disparate reazioni. Effettivamente le premesse non sono delle migliori, visto che la confezione è la stessa di The Midi Files (quindi spartanissima). Una volta inserito il CD però ci si accorge che il lavoro svolto in questo caso è molto superiore. Innanzitutto il supporto dorato risulta occupato da 550 MB di dati, e poi appaiono subito familiari icone MagicWB a segnalare cassetti presumibilmente

ricchi di software. Il CD è organizzato in cinque cartelle principali. La prima, denominata "Amiga", contiene tutti i programmi per l'editing e il playing presenti nella raccolta. La seconda, "Sonix", contiene moltissimi brani ed alcuni player per il vecchio formato Aegis Sonix. La terza, chiamata "mods", racchiude in sé qualche centinaio di moduli in formato med (quello di Octamed e Sound Studio), mod a 4 canali e multicanale in vari formati. Segue poi la cartella "Samples", con qualche centinaio di strumenti ordinati in varie cartelle e per ultima "XM", che contiene i corrispondenti moduli multitraccia di derivazione PC. La cartella Amiga che, come già accennavo, contiene tutti i programmi, risulta particolarmente ricca. Si segnalano la versione completa di DigiBooster 1.7, varie versioni del ProTracker ed una serie notevole di player come l'Hippoplayer, l'Eagleplayer ed il Playsid3. Quasi tutti i programmi sono eseguibili direttamente da CD, anche se ovviamente è consigliata l'installazione. Non tutti purtroppo risultano compatibili con schede video, vista la loro anzianità, necessitando quindi di uno scandoubler o di un monitor addizionale per poter essere utilizzati.

Questa sezione del CD, sebbene presenti materiale totalmente disponibile su Aminet, risulta comunque decisamente interessante e ben strutturata, in modo da fornire anche al neofita tutti gli strumenti indispensabili per iniziare a strimpellare qualcosa con il suo Amiga. Le altre cartelle risultano invece per lo più di contorno, sebbene la grandissima quantità di materiale presente risulti una risorsa interessante sia per il neofita, che quindi può apprendere trucchi e stili direttamente dai moduli su CD, sia per il collezionista, che ritrova decine di brani anche molto vecchi e difficilmente reperibili. Ottima anche la scelta di inserire una ricca galleria di strumenti campionati per dare subito materiale per iniziare a comporre qualcosa.

Conclusioni

In definitiva il CD risulta decisamente adatto a chi vuole una suite completa di programmi ed accessori per iniziare a comporre un po' di musica con il proprio Amiga. Sicuramente sarà necessaria molta costanza e passione prima di riuscire a padroneggiare al meglio programmi decisamente complessi come i vari tracker presenti sul CD, però bisogna ammettere che questo prodotto della Epic è ben fatto e curato in maniera egregia.

Il ricco contenuto del CD di Musical Studio.

Un valido acquisto se siete interessati a scoprire le qualità sonore dei vostri Amiga.

Scheda prodotto

Produttore: Epic Marketing
Web: www.epic.de
Distribuito da: Virtual Works
Prezzo: Non comunicato

The Science CD

La Epic ci ha preparato una ricca raccolta di programmi scientifici, pronti ad ad aiutarci nello studio e nel lavoro.

Penso che questo sia il primo CD in assoluto della storia di Amigia a racchiudere una serie così ampia di programmi educational e scientifici. Nel supporto dorato sono presenti ben 355 MB di software, divisi in ben 10 categorie. Partendo in ordine nell'esplorazione del contenuto, la prima cartella che incontriamo è quella dedicata all'Astronomia. Al suo interno ritroviamo 20 cartelle contenenti vari programmi, si va dal demo di Digital Almanac agli interessanti Planetarium e Star Chart. Tutti i programmi sono eseguibili direttamente da CD, e permettono di esplorare gli astri e i loro movimenti. Incontriamo subito dopo la Chimica, con una cartella contenente ben 11 programmi che vanno dalla semplice tavola degli elementi a complessi programmi per lo studio delle reazioni chimiche. Abbiamo poi una cartella dedicata ai frattali, con ben 59 programmi di vario genere dedicati a queste interessantissime forme grafico/matematiche nelle loro varie incarnazioni (Julia o Mandelbrot). Di seguito troviamo i programmi matematici, con ben 35 applicazioni di vario tipo per risolvere e studiare matrici, equazioni e per conversioni, ed ulteriori tre categorie: quella dei grafici, con 19 programmi per la tracciatura di grafici di funzioni a 2 e 3 dimensioni, quella delle calcolatrici, con 11 applicazioni di varia potenza, ed infine quella statistica, con tre programmi decisamente interessanti. Arriva poi la Geografia, con tre programmi in grado di farci esplorare il nostro pianeta fornendo varie informazioni di carattere politico o geografico su nazioni o regioni. Nella cartella Altri troviamo12 programmi di vario genere, come R-Morse, per la codifica nel vecchio codice a punti e line. Per quanto riguarda la Fisica abbiamo ben 28 programmi di vario genere, che si focalizzano su particolari aspetti della materia come il rinomato Spice. 11 sono i programmi relativi alla Biologia, sia animale sia umana. Per ultime abbiamo le due cartelle Useful e Commercial Demos che racchiudono, la prima, utility di supporto come MUI e Class Act e, la seconda, alcuni demo di programmi scientifici prodotti da una ditta polacca, la TwinSpark Software.

Conclusioni

Il contenuto del CD ci è parso di ottima qualità. Si tratta ovviamente di materiale di pubblico dominio o shareware, e quindi prelevabile liberamente anche da Aminet, però la cura riposta nella realizzazione è notevole e la comodità di trovare tutto il materiale già pronto e catalogato giustifica senz'altro l'acquisto.

Purtroppo alcuni programmi sono un po' datati e rischiano di provocare crash su sistemi più recenti, comunque la maggior parte del software funzionerà egregiamente. Un'acquisto decisamente consigliato, sia per il basso costo della raccolta, sia per la notevole caratura di alcuni programmi, davvero immancabili nella softeca di chiunque si interessi di qualcuna di queste discipline scientifiche.

Il notevole contenuto del CD di True Science.

Si ringrazia Virtual Works per aver fornito i CD recensiti in queste pagine.

Scheda prodotto

Produttore Epic Marketing
Web: www.epic.de
Distribuito da: Virtual Works
Prezzo: 32.000 lire IVA inclusa

AbC

Prende il via, da questo mese, una rubrica che desidera fornire agli utenti meno esperti le nozioni base di Amiga e del suo sistema operativo. L'intento è quello di spiegare con parole semplici e immediate quei concetti che, una volta appresi, permetteranno di utilizzare la piattaforma in maniera più consapevole.

di Enrico Altavilla

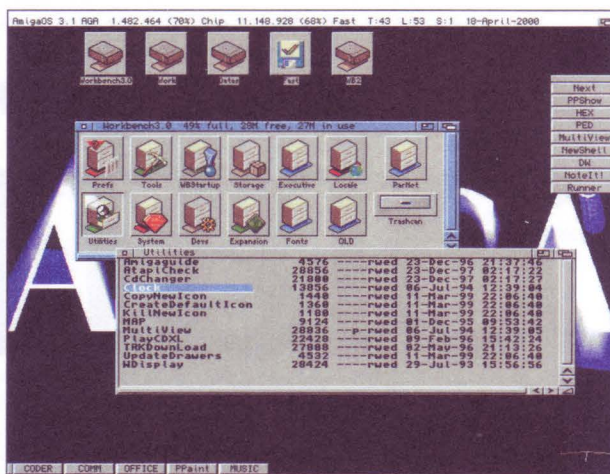
Kickstart e Workbench

C'è sempre stata molta confusione circa i due termini "Kickstart" e "Workbench".

Alcuni utenti non sanno nemmeno di cosa si tratti, altri tendono a confondere queste due entità, spesso riferendosi ad una delle due usando il nome dell'altra. Abbiamo dunque pensato che sarebbe stato interessante chiarire le idee una volta per tutte.

Tutte le funzioni principali della piattaforma Amiga vengono regolate dal S.O. (sistema operativo), ovvero da un software il cui compito è, tra le altre cose, gestire le applicazioni, la memoria installata sul computer, gli elementi grafici basilari (menù, schermi, finestre, pulsanti) e vari dispositivi adibiti sia alla ricezione che alla trasmissione di informazioni (mouse, tastiera, dischi, stampanti, monitor, ecc.).

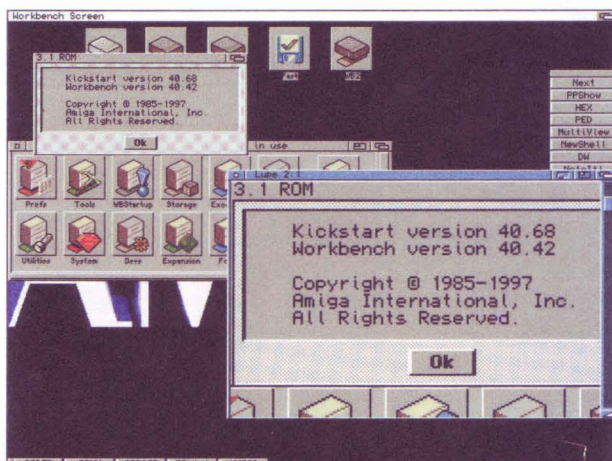
Il "cuore" del sistema operativo risiede in una ROM, ovvero un chip installato sulla scheda madre del computer. All'accensione della macchina, Amiga inizia ad eseguire il codice contenuto nella ROM, che provvede ad attivare le prime e indispensabili funzioni che necessitano ad Amiga per operare correttamente. Tale nocciolo del sistema operativo è chiamato "Kickstart", un termine dunque che si riferisce esclusivamente ad una piccola sezione, quella principale, di tutto il codice necessario ad Amiga per offrire all'utente un ambiente di lavoro confortevole.

La Shell, questa sconosciuta. E' un'interfaccia utente solo testuale, il cui uso avremo modo di approfondire durante i prossimi mesi.

Il Workbench visualizza file e directory attraverso le icone o per mezzo di una lista testuale.

Tale Kickstart contiene però al suo interno anche delle istruzioni che permettono allo stesso di espandare le proprie capacità, caricando in memoria ed eseguendo codice e software aggiuntivi, prelevandoli da un dispositivo di lettura come un disco floppy o un disco rigido. Con l'aggiunta di questo codice, il sistema operativo si presenta all'utente nella sua interezza, comprendente software e librerie per una migliore gestione delle risorse della macchina e un'interfaccia utente che rende facile e immediato l'utilizzo di Amiga. Questa interfaccia, consistente in uno schermo che contiene finestre, menù e icone, è chiamata "Workbench" (banco di lavoro).

Attraverso essa è possibile impartire al sistema operativo dei comandi base quale quello di lanciare un programma o di mostrare i contenuti di un disco all'interno di una finestra, distinguendo ognuna delle "entità" presenti in esso con quella che viene chiamata "icona".

In senso più largo, per Workbench si intende anche tutto il codice che fa parte del sistema operativo e che non risiede nella ROM del Kickstart. Ci riferiamo dunque, per intenderci, al contenuto dei dischi di installazione del sistema operativo che vengono forniti all'acquisto di un computer Amiga.

Riepilogando: il Kickstart è il cuore del sistema operativo,

Ecco i contenuti della finestra di informazioni del Workbench. Si noti come Workbench e Kickstart vengono presentati come due entità distinte, ognuna con un proprio numero di versione.

comprende solo le funzioni base e risiede in una ROM sulla scheda madre di Amiga.

Per Workbench si intende invece sia il semplice ambiente di lavoro che Amiga presenta una volta terminata la fase di caricamento del sistema operativo, sia l'insieme di programmi e codice residenti su disco che ampliano lo "spoglio" kickstart fino a rendere la macchina realmente utilizzabile dall'utente.

File e directory

Ogni sistema operativo deve, oltre ad eseguire codice, gestire costantemente una gran mole di informazioni. La natura di queste informazioni è assai variegata: testi, immagini, suoni, e persino il codice di un software, altro non sono che dati che vengono processati e mostrati all'utente sotto forme diverse. Quando è necessario conservare questi dati su un supporto permanente, generalmente un disco, si viene a creare un "file" o "documento".

Il concetto di file è considerato da diversi utenti come uno dei più ostici da apprendere. Tuttavia, la sua comprensione e l'apprendimento della struttura che viene imposta alle informazioni quando vengono salvate su un disco è di basilare importanza per gestire al meglio i dati in possesso dell'utente.

Un file è un'entità adibita a contenere informazioni. Spesso si tende a confondere il file che contiene l'informazione con l'informazione stessa; in realtà il file non è altro che il contenitore, ovvero una struttura presente sul disco che raccoglie i dati che compongono l'informazione. Per questa ragione è usuale sentir dire, ad esempio, "un file di testo" per indicare un file che contiene dati testuali. Ogni volta che visualizziamo il contenuto di un disco attraverso una finestra del Workbench, il sistema operativo di Amiga rappresenta ciascuno dei file per mezzo di una icona.

Per distinguere un file dall'altro, viene assegnato ad ognuno di essi un nome. L'utente può imporre al file il nome che più gli aggrada, col consiglio di sceglierne uno che identifichi le informazioni che giacciono al suo interno. A volte, per facilitare il riconoscimento di un tipo di file in base al suo nome, si è soliti scegliere un nome contenente un suffisso che indica il formato dei dati contenuto nel file. Ad esempio, due file nominati rispettivamente "Vacanze99.txt" e "Vacanze99.img", indurrebbero a far pensare che il primo contenga del testo (un diario, un resoconto) relativo ad una vacanza trascorsa nel '99 ("txt" per convenzione sta per "testo") mentre il secondo ospiti un'immagine ("img"), sempre relativa alla medesima vacanza.

Per evitare eccessiva confusione sul supporto e per garantire una migliore catalogazione dei file, è stato introdotto il concetto di "directory" o "cassetto". Una directory non è altro che una sotto-sezione del supporto magnetico; questa sotto-sezione può contenere altri file e, a sua volta, altre directory. Anche le directory hanno un nome, e il Workbench le distingue graficamente dai file assegnando ad esse una icona con l'effige di un cassetto.

L'esempio più immediato di uso di directory ci viene dato dall'organizzazione che la maggior parte degli utenti dà al proprio disco rigido: solitamente, infatti, tutti i programmi appartenenti ad una stessa "famiglia" vengono installati nella medesima directory.

E' quindi buona norma creare un cassetto dedicato solo ai videogiochi, uno per i programmi di grafica, un altro per i programmi di scrittura o per le applicazioni relative ad Internet o, in genere, alle comunicazioni.

Tale organizzazione del proprio disco rigido permette all'utente di facilitare eventuali operazioni di ricerca di un programma: invece di spendere tempo nell'individuazione di un'icona all'interno di un affollato e confusionario guazzabuglio, risulta indubbiamente più immediato e comodo dirigersi a colpo sicuro verso il cassetto che l'utente ha adibito a contenere i programmi della categoria a cui appartiene l'applicazione cercata. Discorso analogo può ovviamente essere fatto per i file di dati: dividere i file di testo da quelli contenenti immagini, suoni o animazioni non può che rendere la ricerca degli stessi estremamente celere e indolore.

La buona organizzazione dei dati del proprio disco rigido è una delle operazioni che ogni utente dovrebbe prima o poi considerare di effettuare, nel caso in cui ancora non vi abbia provveduto. Spesso, infatti, è proprio una situazione confusionaria dei file contenuti sul disco rigido a produrre effetti indesiderati, cancellazioni accidentali di file importanti o inutile sciupìo di spazio attraverso la presenza di copie multiple di un medesimo file.

Ci ripromettiamo di continuare a discutere questo argomento sul prossimo numero di AmigaLife, fornendo qualche consiglio su come migliorare l'organizzazione del proprio spazio di lavoro e, di conseguenza, come ottimizzare il tempo trascorso davanti il computer. ■

Indirizzo email: amiga life-tecnico@pluricom.it

In questa rubrica risponderemo alle vostre domande tecniche su qualsiasi modello di Amiga e le sue periferiche. Per ottenere una risposta precisa consigliamo di descrivere accuratamente il difetto e la configurazione dell'Amiga, includendo se possibile una stampa o un file-attach con i risultati di un programma diagnostico.

di Paolo Canali

Sconnettere il secondo disco fisso

Vorrei il tuo parere su un collegamento del mio A1200 (CPU 68EC020, Kickstart 40.60, Workbench 44.2, FPU 68882) con due hard disk.

Ho collegato in parallelo al mio computer due hard disk Seagate Medalist 4310 model ST34310A da 4,3 Gb e uso il primo normalmente e il secondo per dei periodici backup. Con le enormi capacità degli attuali hard disk penso che non convenga usare per il backup migliaia di floppy disk!

Dato che uso l'hard disk di backup saltuariamente, ho messo un interruttore a tre vie collegato ai suoi piedini di alimentazione e lo tengo normalmente spento accendendolo solo quando devo fare il backup. In questo modo evito il suo inutile funzionamento a vuoto e il consumo; anzi ogni tanto faccio uno scambio tra i due hard disk per avere un consumo uniforme di entrambi.

Ho notato però che quando sono accesi entrambi gli hard disk tutto funziona normalmente, mentre quando spengo l'hard disk di backup tutto si blocca! E anche quando tento di riavviare il computer con un dischetto di Workbench non ci riesco!

Ho provato anche, quando lo spengo, a disconnetterne il piedino 1 da sinistra o i piedini 3 e 4 da destra (come avevi consigliato tempo fa su Amiga Magazine) ma tutto rimane bloccato.

Questo non succede se sostituisco l'hard disk di backup con un Quantum Fireball SE 3.5 da 2 Gb. In questo caso quando lo spengo tutto funziona normalmente.

Come fare per evitare questo blocco quando uso i due Seagate e ne spengo uno? Forse bisogna pasticciare con le connessioni master, slave, enable, cable select dei due Seagate?

Attilio Scifoni, Taranto

Usare un secondo disco fisso come dispositivo di backup è una soluzione conveniente e veloce per mettere al sicuro i propri dati, però il modo di procedere descritto nella lettera è scorretto per due motivi. Il primo errore è l'uso di un interruttore tripolare per scollegare simultaneamente le due alimentazioni e la massa del disco fisso di riserva: ciò provoca un "contraccolpo" sull'alimentatore, poiché la corrente immagazzinata nei condensatori elettrolitici di filtro del disco fisso non può richiudersi correttamente nell'istante dell'apertura dei contatti. Per spegnere il disco fisso aggiuntivo bisogna aprire esclusivamente le linee a +5 volt (filo rosso negli alimentatori per tower) e + 12 volt (filo giallo), lasciando sempre collegati i due fili neri centrali (massa). Per non sollecitare inutilmente il circuito elettronico dei dischi fissi sarebbe necessario togliere la tensione di 12 volt prima di quella dei 5 volt; se l'alimentatore dell'Amiga è un alimentatore da almeno 200 watt si può ottenere questo risultato applicando un condensatore elettrolitico da 2200 uF 16V tra i contatti +5 volt e massa del connettore che si innesta sul disco fisso, dopo l'interruttore. Il terminale negativo del condensatore va su uno dei due contatti centrali del connettore di alimentazione della periferica, mentre il terminale positivo si collega al terminale dove termina il filo rosso. Poiché la carica del condensatore perturba il funzionamento dell'alimentatore, dopo aver fatto questa modifica non bisogna chiudere l'interruttore per riaccendere il disco fisso mentre l'Amiga è in funzione: per attivare il disco di backup si spegne l'Amiga, si chiude l'interruttore, quindi si riaccende il computer.

Un cassetto estraibile è il metodo migliore per scollegare il disco fisso usato di rado.

La causa del blocco non è però il collegamento sbagliato dell'interruttore, ma dipende dai terminatori interni dei dischi fissi Seagate. Anche i dischi fissi Eide hanno dei terminatori per assorbire i disturbi sulla piattina, ma a differenza dei dischi fissi Scsi il loro funzionamento è automatico e quindi la loro esistenza passa inosservata. Se però il disco fisso viene spento rimanendo collegato alla piattina, i terminatori passivi assorbono corrente dal bus

e possono provocare il blocco del sistema. La soluzione tecnicamente migliore per scollegare un disco fisso usato saltuariamente è perciò l'uso di un cassetto estraibile, che ha un costo limitato e risolve anche il problema dell'interruzione della tensione di alimentazione. Volendo evitare questo acquisto bisogna scegliere dischi fissi con terminatore interno attivo che passa in alta impedenza quando manca l'alimentazione.

Assorbimento del lettore Cd-Rom

Sono possessore di un A1200T 68030 50 MHz più FPU, 16 Mb Fast, Workbench 3.0, HD 3,2 Gb e Cd-Rom 44x. Il problema è tra Cd e Hd collegati in cascata sulla piattina Ide. Ogni volta che inserisco un Cd nel lettore l'Hd si resetta da solo e riparte, naturalmente tutto s'inchioda. Ho effettuato varie prove: il lettore Cd funziona perfettamente con altri Hd e anche da solo. L'Hd invece funziona correttamente soltanto da solo; fino a pochi mesi da quando avevo un lettore Cd 6x l'Hd funzionava, ora niente, neanche più con quest'ultimo! Avete idea di cosa possa essere successo? Il mio Hd si potrà riparare? Pur avendo un Infinitiv tower non ho l'alimentatore potenziato, potrebbe essere questo il problema? [...]

Fabio Solazzo, Imperia

I lettori Cd-Rom ad alta velocità causano un enorme picco di assorbimento sulla linea di alimentazione a +12 volt ogni volta che il disco viene messo in rotazione. Quando si somma all'assorbimento costante provocato da un disco fisso con consumo elevato, il disturbo mette in crisi l'alimentatore non potenziato causando il blocco del computer e lo spegnimento temporaneo del motore dell'hard disk. Insistendo nel sovraccarico l'alimentatore si degrada e può perdere potenza, come sembra già successo secondo la descrizione della lettera. La soluzione al problema è quindi l'acquisto di un alimentatore potenziato o di un alimentatore per PC compatibili a cui collegare il disco fisso e il nuovo lettore Cd-Rom. In questo modo l'alimentatore originale dell'Amiga non sarà più sovraccaricato. L'alimentatore per PC può essere inserito facilmente nel tower Infinitiv, anche se l'alimentatore dedicato proposto per questo cabinet è sempre la soluzione migliore.

Un lettore CD-Rom veloce non si può collegare all'alimentatore originale di Amiga.

Tolleranze degli alimentatori

Sono da molti anni possessore di diversi Amiga, il mio ultimo acquisto (ultimo si fa per dire) risale a tre anni fa, ed è un A1200 AT OS3.1 con scheda acceleratrice 68030 50 MHz e scheda SCSI 24 Mb RAM, drive esterno alta densità, HD 1.6 Gb, lettore cdrom, simula, modem, etc.

Per alimentare il tutto le assicuro non ho comprato un gruppo elettrogeno, ma due alimentatori che con tutto il seguito di cavi e cavetti e ventole la scrivania sembra la cabina dell'Enel. Ora il mio problema è il seguente: siccome fra le tante sono anche hobbista di elettronica, al posto dei due alimentatori Amiga vorrei metterci uno PC o similare.

Avendo misurato con tester digitale le uscite +5 +12 -12 degli alimentatori Amiga e PC ho riscontrato che le suddette uscite oscillano di valore ed esattamente fra +4.98 e +5.28 V per la linea a +5 V; tra +10.08 e +12.68 V per la linea a +12 V; tra -10.07 e -12.87 per la linea a –12 V. Le misurazioni comprendono anche alimentatori PC nuovi.

La tensione erogata dagli alimentatori per PC compatibili non è stabile se il carico è scollegato.

Alla fine di tutto vorrei gentilmente sapere qual'è la corrente massima e minima che il mio 1200 può supportare; so che i componenti elettronici hanno una certa tolleranza, ma mi sentirei più sicuro se la cosa fosse confermata o smentita da un tecnico addetto ai lavori

Darcorik@libero.it

Secondo il manuale di servizio di A1200 la tensione di alimentazione a +5 volt può variare del 5%, quindi tra +4,75 e +5,25 volt; la linea a +12 volt e quella a –12 volt possono invece variare del 10%, quindi in valore assoluto tra 10,8 e 13,2 volt. La pratica dimostra però che la scheda madre di Amiga accetta anche una tolleranza maggiore sulle linee e +12 e –12 volt.

Le tensioni di alimentazione vanno misurate sotto carico, poiché gli alimentatori usati nei computer sono del tipo a commutazione e quindi funzionano male quando la corrente che erogano è nulla o troppo bassa.

La corrente assorbita dall'Amiga dipende dalle periferiche collegate ed è automaticamente imposta dall'alimentatore, quindi per sostituire l'alimentatore originale con uno da PC è sufficiente verificare che le tensioni erogate siano entro i limiti.

La gestione dei dischi

Questo mese affronteremo un argomento che costituisce uno degli aspetti meno conosciuti del nuovo sistema operativo. Non sono pochi infatti gli utenti che sono rimasti spiazzati dalle numerose differenze nella gestione degli hard disk di AmigaOS 3.5.

di Bernardo Innocenti

NSD vs. TD64

Per introdurre gli argomenti che tratteremo in seguito è propedeutica una digressione su una vicenda che risale a qualche anno fa. Siamo certi che la maggior parte dei lettori abbia già avuto modo di conoscere i dettagli della questione dei due diversi standard per il supporto degli hard disk con dimensioni superiori a 4GB. La polemica che ne derivò fu decisamente accesa e coinvolse molti dei più celebri sviluppatori Amiga. Lo standard NSD (New Style Device) venne promulgato da Amiga Technologies con un documento apparso per la prima volta sull'Amiga Developer CD 1.1 (maggio 1996). Lo standard aveva lo scopo di razionalizzare ed estendere l'interfaccia con i device di Exec e definire un set di comandi aggiuntivo per i dispositivi in stile *trackdisk*, come ad esempio lo scsi.device per garantire l'accesso ai blocchi situati oltre i primi 4GB di una periferica. Difatti, i comandi `CMD_READ` e `CMD_WRITE` prevedono che l'utilizzatore (in genere un filesystem) indichi l'offset dei blocchi espresso in byte dall'inizio dell'unità. Questo valore è memorizzato in un campo a 32bit, che consente un offset massimo di 4GB. Per oltrepassare questo limite l'NSD definisce un nuovo set di comandi con offset a 64bit (`NSCMD_TD_READ64, NSCMD_TD_WRITE64`, e così via). L'estensione a 64bit innalza il limite massimo fino a sedici milioni di Terabyte, che si possono ritenere senza dubbio "sufficienti per chiunque". Paradossalmente, sullo stesso CD-ROM era presente in un'altra directory un documento *PostScript* redatto niente meno che dall'autorevole persona di Ralph Babel. In questo testo viene definito uno standard alternativo che prese il nome di TD64 (trackdisk a 64bit). Pur condividendo le medesime finalità dell'NSD, i dettagli dell'implementazione erano sufficientemente diversi da non consentire l'interoperabilità tra i due standard. Prima del rilascio delle specifiche ufficiali dell'NSD, Ralph Schmidt aveva già adottato lo standard TD64 per i device presenti nelle ROM di tutti i controller SCSI prodotti da Phase 5. Mentre Heinz Wrobel distribuiva versioni aggiornate dello scsi.device per i controller IDE e SCSI integrati in tutti i modelli di Amiga, gli utenti dei controller Phase 5 dovevano utilizzare per forza di cose il TD64. Ovviamente gli standard a 64bit devono essere supportati anche dai filesystem, in particolar modo il FastFileSystem. Mentre Heinz Wrobel rilasciava sul sito FTP di Amiga Technologies versioni ufficiali del FFS V43 con supporto NSD, era contemporaneamente disponibile il patch TD64 che innalzava il numero di versione del FastFileSystem a V44, pur rimanendo funzionalmente identico alla V40 inclusa nell'OS3.1. Fortunatamente, sia il Professional File System che lo Smart File System funzionano con entrambi gli standard. Se siete stati tra le sfortunate vittime di questo caos, non occorre aggiungere altro.

```
Amiga Shell                                   Settings...
15.WB:> setpatch
AMIGA ROM Operating System and Libraries
Copyright © 1985-2000 Amiga International, Inc.
All Rights Reserved.

SetPatch (V44.13) has already been installed.  Patch list:
        68040 Support Code Loaded
        BOOL CheckIO() workaround
        Enabled Advanced Graphics Modes
        AmigaOS Copyright
        HWG IEEE Single Precision Mul/Div/FPU Fix
        ramlib signal usage
        stack size check for CON:, RAW:, RAM:, PAR:, PRT:, SER:
        graphics/WritePixelLine8()
        graphics/WriteChunkyPixel()
        Memory Pools
        Enabled data cache
ROM updates installed by SetPatch:
        console.device, console 44.5 (6.3.2000)
        ram-handler, ram 44.13 (21.3.2000)
        scsi.device, IDE_scsidisk 43.35 (28.12.99)
        FileSystem.resource, filesysres 45.2 (29.10.99)
        filesystem, fs 45.1 (10.9.99)
        AmigaOS ROM Update, ROMUpdate 44.14 (21.3.2000)
15.WB:>
```

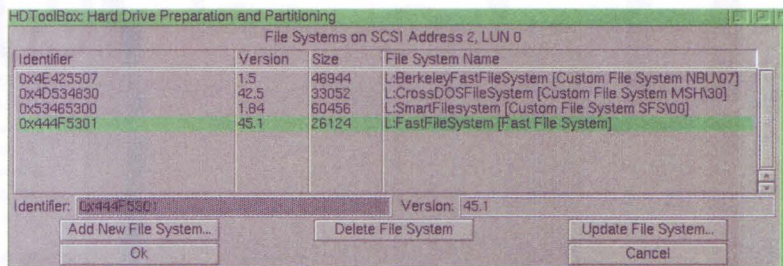
L'output di SetPatch mostra i moduli residenti caricati.

Oltre i 4GB

L'OS 3.5 include la versione V45 del FastFileSystem realizzata dallo stesso Heinz Wrobel. Questa versione, come la V43, supporta unicamente l'NSD e corregge alcuni dei bug che erano rimasti irrisolti nella V43. Il comando SetPatch, sempre mantenuto da Wrobel, integra le funzionalità del programma NSDPatch. Esso installa su tutti i device presenti nel sistema un patch che li rende conformi allo standard NSD. Con NSDPatch, il FastFileSystem V45 può essere utilizzato sulle unità connesse ai controller Phase 5. Il file di testo "`Devs:NSDPatch.cfg`" contiene una descrizione di tutti i device conosciuti e indica il modo in cui NSDPatch deve correggerli. Il numero di opzioni è decisamente vasto e la loro modifica richiede una conoscenza approfondita del funzionamento di AmigaOS. Tuttavia, in taluni casi intervenendo su questo file è possibile risolvere dei problemi legati alla propria configurazione (oppure causarne di più gravi).

Un'altra nuova funzionalità presente in SetPatch è la possibilità di sostituire alcuni moduli del Kickstart con le rispettive versioni aggiornate presenti all'interno del file "`Devs:Amiga ROM Update`". Al primo boot, SetPatch determina i moduli corretti per il modello di Amiga che si possiede e li rende residenti in memoria riavviando il

In alto, la finestra gestione delle partizioni di HDToolBox. L'ultima partizione termina oltre i primi 4GB del disco.

A destra, la finestra di gestione dei filesystem di HDToolBox (il FastFileSystem è evidenziato).

sistema. SetPatch sostituisce la versione del FastFileSystem presente in ROM con la V45, ma le partizioni possono comunque utilizzare una versione diversa memorizzata nell'RDB. L'RDB (Rigid Disk Block) è una struttura dati che occupa i primi blocchi dell'hard disk e ne descrive la geometria e la tavola delle partizioni. HDToolBox consente di memorizzare nell'RDB i filesystem richiesti dalle partizioni di tipo *automount*, ed è prassi comune inserirvi anche l'ultima versione del FastFileSystem. In questo modo il supporto NSD è disponibile nel filesystem anche al primo boot, condizione necessaria (ma non sufficiente) per poter eseguire il boot da una partizione che oltrepassa i primi 4GB del disco. L'altro requisito indispensabile è possedere un controller il cui firmware implementi nativamente l'NSD. Purtroppo, ad oggi, non ne esistono. Ovviamente SetPatch non può entrare in azione prima del boot a freddo, quindi la partizione che contiene il Workbench deve necessariamente trovarsi entro i primi 4GB dell'hard disk. Se non vuole accettare questo limite, esistono comunque due modi di aggirarlo. Il primo consiste nell'utilizzare un filesystem diverso, come l'SFS o il PFS. Secondo il parere degli utenti che li utilizzano, entrambi sono sufficientemente maturi e stabili da consentirne l'utilizzo al posto del filesystem nativo di Amiga. L'altra possibilità consiste nell'utilizzare la V44 del FastFileSystem, l'unica con il supporto per il TD64. In questo modo si rinuncia ai vantaggi della versione V45, ivi compresi i bug che essa corregge.

Un nuovo HDToolBox

Il nuovo HDToolBox presente nell'OS 3.5 non è un semplice aggiornamento delle versioni precedenti con una veste grafica rinnovata. Si tratta invece di una riscrittura completa basata sulla GUI ReAction e sulla libreria hdwrench.library. Quest'ultima costituisce un layer di astrazione per la gestione dell'RDB e la manipolazione a basso livello delle periferiche IDE e SCSI. Essendo l'RDB uno standard, in linea teorica il nuovo HDToolBox può essere utilizzato con tutti i controller per Amiga. Alcuni beta tester avevano però segnalato dei problemi di compatibilità con le partizioni create con il programma SCSIConfig. Esso fa parte del software fornito a corredo dei controller SCSI di Phase 5 e scritto, indovinate un po', dal solito Ralph Schmidt. Pare dunque che egli sia la fonte di tutti problemi di compatibilità esistenti su Amiga, ipotesi questa che viene ulteriormente confermata dalla vicenda che riguarda ppc.library e WarpOS.

Anche se il nuovo HDToolBox ha provato di essere un programma affidabile nel corso della fase di beta testing, vi raccomandiamo di tenere a portata di mano una copia della vecchia versione (la V40.4). Il nuovo HDToolBox può essere infatti eseguito solo in un ambiente 3.5 completo e funzionante, condizione che in caso di disastro potrebbe non verificarsi. In ogni caso il disco di emergenza dell'OS 3.5, che senza alcun dubbio avete fatto e state custodendo in un posto sicuro, contiene tutto il necessario per avviare HDToolBox.

Grazie alla hdwrench.library, d'ora in poi sarà possibile scrivere applicazioni che manipolano le partizioni degli hard disk senza doversi preoccupare della struttura dell'RDB, ponendo così fine alla babele di piccole incompatibilità diffuse tra le utility per i dischi. La libreria è documentata nell'ultimo Amiga Developer CD, nel quale è incluso anche un programma di esempio che ne utilizza tutte le funzionalità. Una curiosità: l'autore di questa libreria è una *programmatrice* statunitense: Joanne Dow.

Conclusioni

Anche in questo caso AmigaOS 3.5 conferma il suo ruolo di integrazione e consolidamento degli standard precedenti, chiudendo una volta per tutte le spaccature che si erano venute a creare nel corso degli anni di anarchia che hanno seguito il fallimento di Commodore. Tutto sommato il limite di 4GB sugli hard disk su Amiga era un problema di poco conto se paragonato all'assurdità dei limiti che ancor oggi affliggono il mondo dei cloni PC. Per non parlare poi della miriade di "soluzioni" che hanno tentato di aggirarli, finendo per aggiungerne di peggiori. Chi possiede un PC con almeno due hard disk sa a cosa mi riferisco. Tutti gli altri possono vivere tranquillamente anche senza conoscere sigle astruse come LBA, FAT32, INT13h, LARGE, MBR, CHS, unità logiche e partizioni estese. ■

I moduli presenti in Amiga ROM Update

IDE_scsidisk	43.35	scsi.device per il controller IDE di A600/A1200/A4000
A4000T_scsidisk	43.35	scsi.device per il controller SCSI di A4000T
scsidisk	43.35	scsi.device per il controller SCSI di A3000/A3000T
fs	45.1	FastFileSystem
filesysres	45.2	filesystem.resource
ram-handler	44.13	RAM Disk handler (Boing Bag 2)
console	44.5	console.device (Boing Bag 2)

Internet

di Enrico Altavilla

Parte da questo numero questa rubrica dedicata ad Internet e, come è ovvio, a quei suoi aspetti che hanno a che fare con l'universo Amiga. In questo primo appuntamento prenderemo in esame il programma AmIRC, ne illustreremo le principali caratteristiche e prenderemo spunto per introdurre il lettore al mondo della "chat" dedicata ad Amiga.

Ecco il canale #amigaita in tutto il suo splendore. Frequentare con moderazione, provoca assuefazione.

Cara, chattiamo?

E' indispensabile innanzitutto spiegare ai lettori che ne sono ancora all'oscuro cosa il termine "chat" esattamente indica, sia perché la sua comprensione risulta indispensabile alla continuazione del discorso, sia per non incorrere nelle ire del TCL (Temibile Censore Linguistico) che grava sulla redazione tutta di AmigaLife.

Ebbene, il termine inglese "chat" va tradotto letteralmente in italiano con "chiacchiera". Trasposto sulla Rete, sta ad indicare l'azione di dialogare con altri utenti della medesima in tempo reale, ovvero in modo che i messaggi testuali di ognuno possano venir letti dagli altri entro pochi secondi dalla loro digitazione. Con tempi di risposta talmente brevi, il tipo di dialogo che si viene a creare si avvicina parecchio, per scioltezza e immediatezza, a quello naturale che si instaura tra due o più persone che discutono a voce.

Esistono diversi sistemi che consentono agli utenti Internet di dialogare in questa maniera, ma il più conosciuto ed usato rimane quello di IRC, protocollo che è stato creato proprio per rendere possibile la nascita di ambienti di discussione in tempo reale. Su Amiga, il più utilizzato software che supporta il protocollo IRC è AmIRC, che in questa sede andremo ad analizzare nell'ultima sua versione, la 3.4.

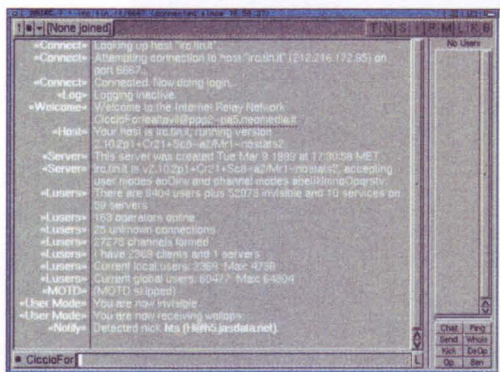
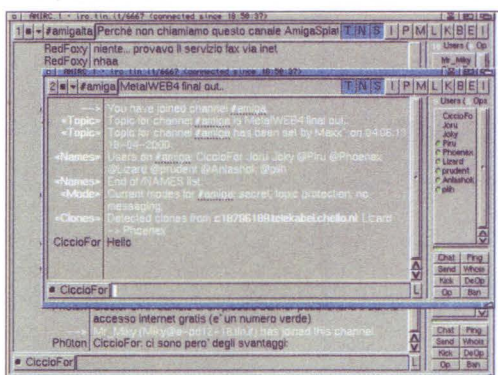
Una volta connessi, è necessario entrare in un canale usando il comando /join.

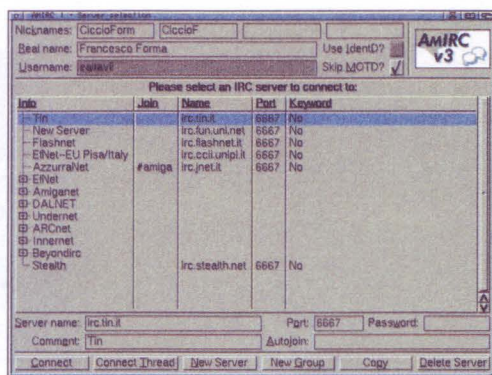
Una volta installato e lanciato il programma, è necessario impostare alcuni dati principali sulla prima finestra che apparirà. In alto, va scelto e immesso il "nickname" ovvero lo pseudonimo che desideriamo assumere una volta collegati all'ambiente IRC. Vengono fornire più caselle per specificarne più di uno, qualora i primi risultino già utilizzati da altri utenti. Immediatamente sotto, due gadget stringa ci consentono di specificare il nostro vero nome e cognome e il nome utente, che verrà usato per essere identificati dal server IRC a cui ci collegheremo.

Più sotto, AmIRC elenca una serie di server IRC. Ognuno di questi indirizzi altro non è che un computer col quale potersi collegare ed entrare così nel "circuito" di IRC. Va prestata però attenzione al fatto che, in realtà, di "circuiti" IRC ne esistono diversi (EfNet, Amiganet, Undernet, ecc), ognuno dei quali è a sé stante e dunque separato dagli altri. Il più utilizzato e di conseguenza quello che offre l'opportunità di incontrare più persone è "EfNet", talmente conosciuto che spesso si tende ad identificarlo con IRC stesso, dimenticando l'esistenza di altri "circuiti" ugualmente validi ma meno popolosi.

E' dunque sufficiente selezionare uno qualunque degli indirizzi di EfNet, preferendone possibilmente uno geograficamente vicino a noi, eliminare la stringa "#AmIRC" dal gadget "Canali" (evitando così che AmIRC si colleghi automaticamente al canale omonimo) e collegarsi ad esso usando l'apposito pulsante in basso a sinistra della finestra. Se tutto andrà per il verso giusto, verremo collegati al server IRC scelto dopo la lettura di alcuni dati e testi informativi che, onestamente, il 99% degli utenti IRC ignora del tutto.

Siamo adesso pronti per avventurarci nell'universo IRC, non prima di aver selezionato una voce di menù che ci renderà la vita più comoda, ovvero "Singola finestra per i canali?" dal menù "Impostazioni". Fatto ciò, IRC si rivela all'utente neofita in tutta la sua possanza (stavo per censurare, ma ho prima voluto consultare il vocabolario: trattasi di termine arcaico/poetico... passi :-) ndTCL): centinaia di canali tematici tra cui scegliere ma di cui il novello avventuriero non conosce solitamente nemmeno un nome, non sapendo conseguentemente indicare al programma in quale canale di discussione si intende entrare.

Viene qui in aiuto il redattore dell'articolo che state leggendo, sbloccando l'imbarazzante situazione di stasi che si è venuta a creare e introducendo l'uso del comando "/join", il cui scopo è proprio quello di dare ordine ad AmIRC di entrare in un canale di cui

A sinistra, due finestre, ognuna ospitante un canale. E' possibile spostare il contenuto di una sull'altra, agendo sull'apposito gadget di trascinamento.

A destra, le impostazioni base necessarie alla connessione: pseudonimi, nome e cognome.

si conosce il nome. Scrivendo dunque nel gadget stringa sul fondo della finestra il seguente comando:

/join #amigaita

e confermando l'operazione col tasto "Enter", si decide di entrare nel canale che ha per nome "#amigaita" e che costituisce il principale luogo di ritrovo degli amighisti italiani in IRC. L'entrata dell'utente nel canale è evidenziata da un aggiornamento grafico dell'intera finestra: nella grande sezione centrale prenderanno posto i testi scritti da tutti gli utenti, i cui nomi vengono incolonnati in una lista presente all'estrema destra della finestra.

In questo istante si è già liberi di dialogare con gli altri partecipanti, scrivendo il testo ad essi indirizzato nello stesso gadget usato precedentemente per impartire il comando "/join". Il testo immesso verrà spedito agli altri utenti solo dopo la sua intera digitazione e la pressione del tasto "Invio". Un buon modo per iniziare a discutere è un classico "Ciao a tutti!" che il più delle volte sortisce l'effetto desiderato, consistente in un "ciao" di risposta da parte di qualche altro amighista.

In questa sede vogliamo comunque mettere in risalto una delle nuove caratteristiche che AmIRC ha introdotto dalla versione 3.3 e che più di ogni altra si rivela comoda. Nel momento in cui si desidera frequentare più canali contemporaneamente, accedendo ad essi attraverso l'ormai conosciuto comando "/join", AmIRC permette all'utente di utilizzare una singola finestra per tutti i canali attivi, evidenziando proprio sotto la barra di trascinamento quale canale viene visualizzato in quel momento dal programma.Dopo essere entrati nei canali desiderati, l'utente può dunque selezionare quello che intende frequentare cliccando in qualunque momento sul pulsante che porta il nome dello stesso; i contenuti della finestra verranno subito aggiornati con i contenuti del canale in cui ci si è appena spostati. Con un (bel) po' di pratica, è possibile fare la spola tra due o più canali e seguire contemporaneamente tutte le discussioni che vi si tengono.

Per illustrare praticamente quanto appena spiegato, è sufficiente impartire un nuovo comando "/join", scegliendo di entrare anche in un secondo canale:

/join #amiga

"#amiga" è il nome del canale dedicato alla piattaforma Amiga più frequentato di IRC. La lingua vigente è l'inglese ed esso accoglie amighisti di tutto il mondo, desiderosi di fare quattro chiacchiere con altri utenti che condividono la medesima passione per questa piattaforma. Essendo entrati in questo canale esclusivamente allo scopo di mostrare alcune delle caratteristiche delle ultime versioni di AmIRC, non daremo importanza al fatto che nello stesso si discute in lingua straniera, in quanto non sarà necessario prendere parte alle discussioni.

Se lo desiderate salutate con un generico "Hello", come precedentemente fatto anche in #amigaita, e spostate la vostra attenzione su una serie di piccoli bottoni presenti all'estrema sinistra della riga che contiene il nome del canale e la frase del "topic" (l'argomento di discussione o un motto) dello stesso. Da sinistra a destra, appaiono: un piccolo pulsante contenente un numero, un pulsante con disegnato un quadrato ed infine uno con disegnato un piccolo triangolo con la punta rivolta in basso.

Il pulsante col triangolo permette di separare il canale visualizzato in quel momento in una finestra aggiuntiva, esclusivamente dedicata a contenerlo. Tale opzione risulta utile a chi preferisce un ambiente con finestre multiple, in modo da poter leggere contemporaneamente più di un canale alla volta.

Il pulsante contenente un numero altro non è che un pulsante di "trascinamento", attraverso il quale è possibile aggiungere i canali ospitati in una finestra ad una seconda, andando in pratica a ricreare l'abiente di "finestra unica".

Il quadrato, per ultimo, serve invece ad uscire dal canale attualmente visualizzato e quindi ad eliminarlo dalla lista dei canali frequentati, facendo sparire il relativo pulsante dalla sommità della finestra.

Va sottolineato anche il fatto che AmIRC, in presenza di una finestra contenente più di un canale, evidenzia il nome di un canale non visualizzato nel caso in cui al suo interno qualcuno scriva nuovo testo. E' un modo per avvisare l'utente che qualcosa è cambiato e che i contenuti del canale sono variati.

Invitiamo i lettori già pratichi di IRC a visionare queste caratteristiche presenti nelle ultime versioni di AmIRC e diamo appuntamento ai neofiti del "chat" alla puntata del corso Internet che tratterà più approfonditamente tale l'argomento e l'uso corretto di IRC. ■

A colloquio con...

Marcel Beck

di Paolo Pettinato

Lo utilizziamo tutti i giorni, consideriamo quasi scontata la sua esistenza e ce ne dimentichiamo spesso se non quando fa le bizze: Yet Another Mailer è il più usato, amato e venerato programma di posta elettronica sotto Amiga, che non manca attraverso la sua semplicità di dare punti a prodotti più blasonati, anche di altre piattaforme (MS Outlook in primis). Questo piccolo miracolo di efficienza merita una lunga discussione, e con chi se non con l'autore?

D. Salve, Marcel. Vorremmo conoscere qualcosa in più su di te, qualcosa che sia sfuggito all'orda dei tuoi fans. Qualcosa di privato e personale: chi realmente è Marcel Beck?

R. Sono nato nel settembre del 1969 e cresciuto a Thun in Svizzera. In seguito al mio apprendistato ho studiato chimica presso l'Istituto di Ingegneria di Burgdorf. Oggi vivo a Füllinsdorf e sono impiegato come chimico ambientalista dall'amministrazione del Cantone di Basilea.

Posseggo un A4000/040 che è il quinto computer della mia carriera, preceduto da ZX81, ZX Spectrum, A500 e A2500. Altri miei interessi sono il ciclismo, la lettura e ascoltare musica.

D. Posta elettronica, Internet, le superstrade dell'informazione. Una realtà tangibile che sta cambiando il mondo. E' riuscita a cambiare Marcel Beck?

R. Esistono due cose in cui Internet mi semplifica la vita.

(1) acquisire conoscenza: informazioni di base per un luogo di vacanza, per affari oppure recensioni del nuovo CD del mio gruppo preferito. Tutte queste informazioni sono velocemente disponibili nella "Rete Mondiale" (WWW) e non riuscirei più a farne a meno. Comunque non sono un Internet-dipendente che perde ore nelle chat-room di usenet ogni notte.

(2.) E-mail come mezzo di comunicazione diretto e veloce: nel mio lavoro la posta elettronica sta lentamente rimpiazzando le chiamate telefoniche. Nella mia vita privata la posta elettronica mi ha aiutato ad ottenere importanti contatti con altri utenti Amiga sparsi per il mondo.

D. Yam, la pluripremiata creatura che ti è valsa il titolo di migliore sviluppatore del 98 (AAA Award International), presenta caratteristiche uniche di efficienza, flessibilità, personalizzazione. Sono il frutto di un accorta e lunga opera di pianificazione antecedente la stesura del codice?

R. Devo ammettere che non eseguo mai una lunga ed accurata pianificazione prima di cominciare a "codare". Soltanto qualche chiave e forse alcuni schizzi della GUI (interfaccia grafica) e poi parto a digitare... forse perché non ho mai studiato informatica (suppongo che i professionisti traccino un diagramma di flusso dell'intero programma prima di sedersi di fronte ai loro computer).

Nella prima versione il programma è ancora chiaramente strutturato, ma poi diventa un "patchwork" [Beck allude ad un codice disordinato, continuamente rimaneggiato in

Come si diventa Marcel Beck?

Beh, difficile dirlo... Ecco un sunto delle sue attività informatiche degli ultimi 17 anni!

1983	Primi passi col Basic
1983-1984	Alcuni programmi non pubblicati per Sinclair ZX81
1985-1987	Miscellanea per il Sinclair ZX Spectrum
1987-1989	Programmi in AmigaBasic, non meritevoli di essere rilasciati
1990	Primi passi in C
1990-1991	"Statistica", pubblicato come shareware attraverso BBS e dischi PD e infine venduta da Maxon come software a basso prezzo.
1991-1994	Programmi vari, alcuni dei quali reperibili nel mio "Museo del Software" (http://marcel.buz.ch)
1995	YAM 1.0 (E-mailware)
1996	YAM 1.2
1997	YAM 1.3 (ora Freeware)
1999	YAM 2.0 (la versione che ha vinto AAA awards 1998)
1995-1999	Altri inediti (principalmente applicazioni inerenti Database) per alcuni amici.
2000	Primi passi in Perl

La comunità Amiga non dimentica i propri sostenitori

Con questo in mente, Martin Sahlén ha organizzato gli AAA Awards, dei premi simbolici assegnati ai membri di maggior spicco della comunità Amiga. Per uno spiacevole errore, il premio del 98 è andato proprio a Beck, invece che a me (come sarebbe stato più giusto). Indaghiamone i motivi con Martin.

D. Perché il premio è andato a Marcel Beck?
R. Marcel vinse l'AAA Award 1998 per i suoi grandi risultati nel supporto di Amiga e la comunità Amiga, in primo luogo per il suo lavoro con YAM. E' stato votato beneficiario del premio da tutti gli Amighisti che hanno partecipato all'AAA Award 1998 a livello mondiale (e sono stati veramente molti!). A voler esser più precisi, la motivazione specificata nel diploma dice: "Per la sua creazione e continua devozione a YAM, Yet Another Mailer. Le sue molte funzioni, la facilità di utilizzo, lo stile dell'interfaccia utente e la stabilità lo rendono un mailer senza confronti, ed inoltre è completamente gratuito!". credo che questa motivazione dica tutto.

D. Secondo te, quale aspetto caratteriale di Marcel Beck gli è valso la conquista di questo premio?
R. Beh, dai contatti che ho avuto con Marcel posso affermare che è una persona molto devota ed amichevole che desidera contribuire per la Comunità Amiga. Dopotutto, ha speso molte, molte ore lavorando gratuitamente, sia per la programmazione che per offrire assistenza. Credo che questo sia ciò che hanno sentito gli utenti di YAM e gli altri che lo hanno votato, ed i loro voti sono sicuramente un modo di ringraziarlo. Penso che si possa definire Beck un idealista.
Questa è anche l'immagine che ne ho avuto parlandone con altre persone del comitato AAA Awards. Come dichiarò Wolfgang G. Wettach del comitato: Nel mio caso, soltanto dagli scambi di email - ogni volta risposte celeri [cosa che invece non è avvenuta nella realizzazione di questa intervista, ndr] e competenti, un misto di interesse personale e distacco professionale che rendono i contatti con lui un piacere. L'idea della YAM-Gallery mostra molto della sua personalità: ognuno *può* mostrare/barattare la propria fotografia ma nessuno *deve* farlo.

puro stile Spaghetti Programming, ndr] man mano che vengono aggiunte nuove funzioni. Per arginare questo problema, ampie parti del mio programma devono venire riscritte di tanto in tanto per ottenere una maggiore flessibilità. In questo modo, credo, la mia maniera di programmare non è migliore di quella d'altri sviluppatori Amiga...

D. Dopo aver penato per superare svariate difficoltà tecniche, hai rilasciato YAM freeware. Perché questo dono alla comunità Amiga? La qualità avrebbe giustificato una natura commerciale...
R. Ci sono molti motivi per distribuire YAM come freeware:
(a) Gli utenti Amiga costituiscono un grande comunità ed io desidero contribuire in qualche modo ad essa gratuitamente. Per me le reazioni positive nei confronti di questo concetto valgono più del denaro.
(b) Sviluppare software con l'Amiga è divertente ed è uno dei miei hobby. Perché dovrei chiedere denaro?
(c) Sono libero di decidere quali caratteristiche voglio implementare in YAM e quali no. Come autore di shareware mi sentirei costretto ad esaudire i desideri degli utenti che hanno pagato per il programma.

D. Allora perché non rilasciare YAM come Open source? Potrebbe portare ad aggiornamenti sempre più veloci, implementare nuove caratteristiche e limitare i bug...
R. Voglio mantenere il pieno controllo. Può darsi che il giorno in cui mi stufassi di lavorare su YAM ne renda disponibile il sorgente.

D. Che linguaggio hai utilizzato per sviluppare YAM? Quali sono state le principali difficoltà tecniche che hai dovuto superare?
R. YAM è scritto completamente in C. Fino a YAM 1.3.4 usavo Manx Aztec-C, poi c'è stata la grande svendita di SAS/C e mi sono procurato una delle ultime copie per 15 Euro. Le versioni attuali di YAM sono state compilate con SAS/C 6.58. Il lavoro più noioso e tedioso è stato rimuovere i bachi, specialmente quelli non riproducibili sul mio sistema.

D. Tre fallimenti, svariate acquisizioni fantasma, il continuo schernire degli utenti di altre tecnologie, non hanno costituito un problema per gli Amighisti. Cosa rende la passione per Amy duratura e vitale come una vecchia amicizia?
R. Penso la comunità Amiga sia un po' come quel famoso villaggio gallico che resistette con successo all'invasione romana ;-) Gli Amighisti sono convinti che le loro macchine siano qualcosa di speciale in confronto ad altre piattaforme. Questo poteva essere vero dieci anni fa ed è tuttora vero per lo "Spirito Amiga". Ma l'Amiga ora ha bisogno di una nuova rivoluzione, non soltanto più memoria e processori più veloci.

D. Cosa significa per te lo "Spirito di Amiga"? Come lo spiegheresti ad un estraneo?
R. E' come una grande famiglia nella quale ognuno aiuta gli altri.

D. Hai affermato che Amiga ha qualcosa di speciale. Cosa? Amiga è semplicemente un piccolo gioiello della tecnica (sempre più obsoleto) o simbolicamente qualcosa di più nobile? C'è chi considera l'Amiga una filosofia, un modo di pensare l'informatica personale come eleganza, efficienza ed alta personalizzazione.
R. Dieci anni fa era la tecnologia ad essere impressionante e superiore agli altri sistemi, oggigiorno penso sia principalmente la fedeltà degli utenti Amiga a mantenere in vita questo computer. La gente che utilizza un Amiga (oppure un Apple o una macchina Linux) desiderano dissociarsi dalla corrente della massa.

Traduzione di Joachim Thomas

host contacted

Che faticosi questi primi mesi di primavera! Aminet ha deciso di fare le bizze; diversi black-out non hanno permesso agli utenti di accedere alla lista dei RECENT per diversi giorni. Successivamente l'evento del mese tenutosi a St.Louis (il Gateway Amiga 2000) ha dato qualche bello scrollone alla comunità Amiga che, fino a quel giorno, sembrava ancora in letargo. Se il buongiorno si vede dal mattino, allora, non possiamo fare altro che rallegrarci, perché questa volta, a detta di molti, l'alba è finalmente giunta. Sempre che Aminet non soffra più di altri fatali "system crash"...

di Maurizio Bonomi

Come vi accennavo qualche riga fa, Aminet ha avuto qualche grosso problema al server principale (us.aminet.net) e di conseguenza è stata offline per diversi giorni. Il povero Urban Muller ha dovuto lavorare non poco per cercare di "fixare" l'intero sistema e rimetterlo nuovamente on-line. Nella prima settimana di Aprile, dopo l'importantissima Amiga 2000, tutto è tornato nella norma e i RECENT sono ricomparsi regolarmente. Quindi direi proprio di cominciare a dargli un'occhiata.

Il RECENT del mese

Cominciamo subito con un tool sempre utile nonostante ne esistono una varietà pressoché infinita, ovvero il "cerca-file". **DirScanner** è una valida alternativa a tutti i concorrenti un po' troppo ostici o esosi come SimpleFind, o magari troppo semplici e poco potenti come il FIND fornito con il 3.5. DirScanner usa MUI e ha le principali funzioni richieste in un'utilità del genere; i file si possono cercare per nome (con pattern o meno), per contenuto, per data, per dimensioni e per commento. I file trovati possono essere poi visualizzati, copiati e cancellati. Volendo è anche possibile copiare il path ottenuto nella clipboard. DirScanner possiede anche una porta Arexx che permetterebbe di estenderne le potenzialità. In uno degli ultimi numeri vi abbiamo parlato della distribuzione in formato sorgente dell'oramai stra-diffuso e famosissimo **Directory Opus** 4.12. Ebbene, un polacco ha deciso che quei sorgenti e quel codice possono essere migliorati per assicurarne una più forte compatibilità sia con il nuovo OS che con tutti i sottosistemi grafici (Picasso96 e Cybergraphics in primis) che dominano le nostre configurazioni. Ed ecco che **Directory Opus** giunge alla versione **4.14** grazie all'intraprendenza di questo programmatore nord-europeo. I miglioramenti di questa versione riguardano principalmente alcuni elementi presenti nel core del programma che ne destabilizzavano la normale esecuzione. Ritengo sia importante sottolineare anche che il programma, originariamente scritto per il SAS/C, è stato "portato" su GCC in modo da poter sfruttare meglio e inglobare le tante funzioni/algoritmi esterni disponibili su Aminet sotto forma di codice C (per esempio l'asyncio). Il risultato di queste ottimizzazioni è visibile in questa versione, decisamente più stabile e veloce, che riporta il programma ai vecchi splendori (si parla del lontano 1993!) quando la maggior parte degli amighisti ne possedevano una copia.

DirScanner e la sua interfaccia in puro stile MUI.

DirectoryOpus torna in auge grazie ad un programmatore polacco.

In questi mesi stiamo assistendo all'uscita di diversi software frutto di notevoli sforzi produttivi da parte degli autori, che cercano di colmare o comunque estendere, le potenzialità professionali di Amiga. I software che vanno per la maggiore (oltre a tutto ciò che è strettamente legato ad Internet) sono quelli di grafica 2D (visto che il 3D, Tornado a parte, latita in maniera oramai cronica). Con questi programmi si possono manipolare e preparare immagini per il WEB, oppure per dei CD multimediali, oppure per semplice "ricerca espressiva" personale. Purtroppo spesso e volentieri i programmi un po' di "spessore" sono a pagamento (salato), e molti di noi non possono o non vogliono spendere tali cifre (specialmente per un computer perennemente in bilico come il nostro) e cercano, o sperano, nel mercato dello shareware. Secondo molti analisti il mondo dei programmi per computer si trasformerà proprio in questo senso, soprattutto nel mercato consumer. Verranno offerti sempre più prodotti professionali in versione shareware (ovvero con limitazioni ma perfettamente funzionanti) dal costo di registrazione accessibile e proporzionato, mentre i demo e i programmi super-costosi verranno incanalati nel settore professionale specializzato. **PerfectPaint** cerca di fornire un valido supporto al mondo della manipolazione grafica bidimensionale, addirittura rimanendo free (cioè completamente funzionante anche senza

PerfectPaint dimostra le sue potenzialità con la manipolazione dei testi.

registrazione).

Il programma offre le seguenti caratteristiche:

- ✔ Gestione del colore da 1 a 24 bit di profondità;
- ✔ Antialiasing;
- ✔ Gestione di pagine Spare (una forma di layering a due livelli);
- ✔ Uso di brush come penne (stencil);
- ✔ Simmetria;
- ✔ Livelli di UNDO multipli;
- ✔ Testi con effetti di antialiasing, bevel, outline e altro ancora;
- ✔ Diversi tipi di penne;
- ✔ Zoom in tempo reale (solo per 1-8 bit);
- ✔ Porta Arexx;
- ✔ Gestione estesa dei brush (densità, opacità, bordi smooth);
- ✔ Diversi effetti colore: ombreggiatura, illuminazione, traslucido, inverso, solarizzazione, desaturazione, soglia, spray e aerografo;
- ✔ Effetti di deformazione tra cui: rotazione, riflessione su asse, effetto onda, effetto trapezio, frattalizzazione;
- ✔ Effetti di convoluzione (matrici);
- ✔ Effetti preimpostati: ombra, grana.

Il programma, come potete vedere, sulla carta promette bene. Purtroppo ci sono ancora molte cose che PerfectPaint deve migliorare: in primis, la compatibilità con TUTTE le schede grafiche e TUTTE le configurazioni (segno di programmazione pulita). PerfectPaint assume strani comportamenti, oppure non visualizza correttamente le immagini corrompendone l'aspetto, non carica alcuni tipi di JPEG (o li carica solo dopo alcuni tentativi) e altri piccoli "sgambetti" inaspettati. Tutti questi bachi si devono ricondurre ad un mancato debugging su macchine diverse da quella di sviluppo (oppure dalla mancanza di una solida ed estesa base di beta-tester), parzialmente riconducibile alla difficoltà di comprendere le esigenza dei videografici più avanzati (capaci addirittura di scovare bachi in programmi come Photoshop o Corel Draw). Nonostante ciò PerfectPaint si può considerare un prodotto "in crescita", la cui presenza non può che giovare al mercato software amighista. Se teniamo conto che **Photogenics** soffre di molti e grossi buchi operativi (che provocano blocchi di sistema molto pericolosi), e che è anche a pagamento, non si può che lodare lo sforzo solitario di questo programmatore francese, che per quello che ha fatto non pretende alcun tipo di pagamento. Non solo **Paul Nolan** ma anche quelli di **Nova Design** dovrebbero riflettere su questo e cercare di fornire prodotti che meritano realmente di chiamarsi professionali e che possano quindi giustificare il prezzo elevato di acquisto. Per esempio, in ImageFX versione 3 (la penultima) la gestione dei testi era addirittura penosa, mentre PerfectPaint, nel suo piccolo, dimostra che può essere scritta come si deve. Provate a dare un'occhiata allo schermo che vi ho "grabbato"... Photogenics si è sempre lodato di un interfaccia facile da usare, dimostrando fin da subito quanto lontano potesse essere dalla mentalità molto ristretta ma precisa dei videografici, che fin dall'inizio hanno sempre detestato l'idea di "fissare" in un secondo tempo tutto ciò che preparavano nel programma. PerfectPaint si porta sulla linea di **DeluxePaint** (che, può sembrare incredibile, ha fatto scuola anche dalle parti di **Adobe**), e offre un interfaccia semplice, ma veloce, poco "decorata" ma efficace, poco "progressista" e per questo molto gradita. Stiamo sempre parlando di un prodotto gratis, non scordatevelo...

Dopo le polemiche e le dissertazioni in campo grafico, passiamo alla gestione dell'IO, e più precisamente della stampa. **PrintManager** è il primo e vero spooler (ovvero gestore di code di stampa) per Amiga. La sua funzione è estremamente utile, specialmente durante la stampa di documenti corposi che rischiano di bloccare la macchina per diversi minuti. Con PrintManager la stampa viene "catturata" dal programma che la invia e successivamente gestita in background, ovvero senza bloccare il nostro lavoro. In questo modo possiamo iniziare a stampare un documento e continuare tranquillamente a lavorare. Se nel frattempo decidiamo di stampare altri documenti questi verranno accodati all'eventuale lavoro già in fase di stampa. Il programma è shareware e, se non ci registriamo, interrompe la nostra "quiete" con un requester periodico che ci invita a registrarci. Un modo un po' prepotente di convincerci che, qualche volta, sortisce l'effetto opposto (specialmente nei soggetti un po' nervosetti) inducendo alla cancellazione totale del programma! Comunque, scherzi a parte, PrintManager è una buona idea, utile e ben concepita che, forse, potrebbe essere inclusa in una delle prossime versioni del sistema operativo (sarebbe una buona idea, non trovate?). Tra l'altro PrintManager offre funzioni in più molto interessanti; tra cui la possibilità di stampare file direttamente (con un semplice OPEN dall'interfaccia del programma, tramite le librerie di datatypes), può recuperare stampe interrotte da crash inaspettati e può redirigere le stampe ad altri device (per esempio su file). Molto interessante!

Conclusioni

E' giunta l'ora di tirare le somme. Questo mese abbiamo assistito ad una svolta. Amiga NG si farà, e si farà su Linux, e questo dovrebbe significare l'ingresso del nostro computer in mondo che (piaccia o no) ha tanto, tanto software di qualità e che continua ad evolversi sempre più. Ora, nella speranza che alle parole segua "il concreto" che da tanto stiamo aspettando, vi lancio il mio personale invito a non mollare e a tenere duro ancora per un po'. Sarà la volta buona? Io lo spero fortemente, sia per me, per la mia passione e per la rivista, che tanto sta dando al mondo amighista italiano (il quale, tramite le vostre lettere, non perde mai l'occasione di farcelo notare), ma che vorrebbe dare sempre di più. E questo miracolo lo possiamo fare solo tramite la vostra presenza. Rimanete sintonizzati e sicuramente qualcuno o qualcosa riuscirà, finalmente, a chiudere questo paragrafo e a scrivere il successivo capitolo della storia di Amiga. Un capitolo da troppo troppo tempo rimandato... ■

Workbench

di Andrea Favini

L'ultima volta ci eravamo lasciati con il proposito di vedere come ottimizzare l'utilizzo dei datatype con il Workbench 3.5 e come sfruttare al meglio Multiview. In realtà quello che state per leggere è un tutorial su come configurare il vostro sistema in modo che ogni tipo di file (o quasi) sia riconosciuto ed aperto con il doppio click dall'adeguata utilità anche se non possiede un'icona. Inoltre vedremo come risolvere un problema di Multiview e i file di testo.

Ad ogni tipo di file la sua icona!

Quello che ci serve sono una serie di icone diversificate per tipo di file e DefIcons44.

Di raccolte di def_icons ce ne sono per tutti i gusti, dalle classiche stile MagicWB alle più recenti Glow: fate voi. DefIcons44 invece è una utilità che permette di associare ad ogni tipo di file sprovvisto del file ".info", un'icona con tanto di default tool. Questo risulta utile ad esempio con file su CD per PC dove le icone Amiga mancano e per i quali si dovrebbe ogni volta caricare Multiview ed andarli a prendere. L'installazione si esegue con l'installer e alla richiesta se vogliamo installare un file di configurazione d'esempio, accettiamo in quanto detto file è molto completo.

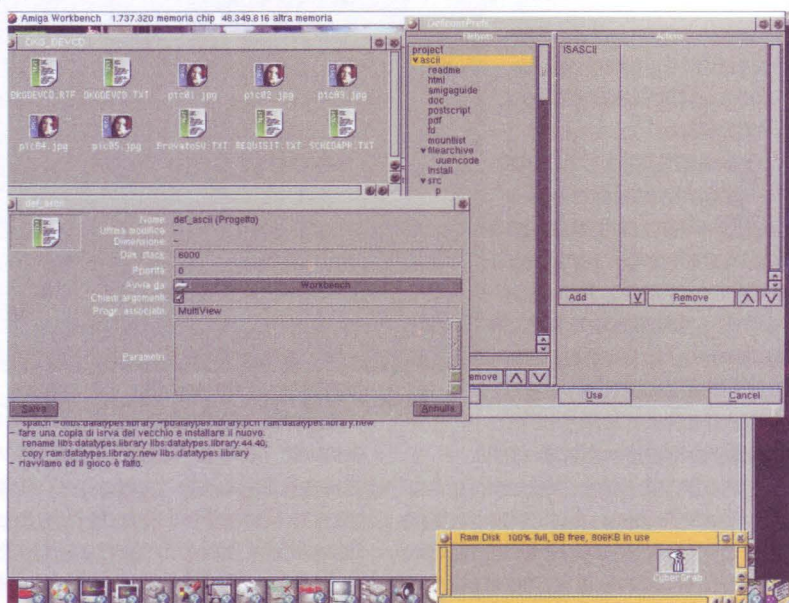
Lanciando il programma di preferenze DefIconsPrefs, noteremo che sono già presenti molti tipi di file. Siccome le icone vanno poste in ENVARC:sys/ (quindi copiate in RAM:ENV/sys all'avvio), non è il caso di utilizzare un icona diversa per ogni tipo di file. Pertanto, sfruttiamo le MACROCLASSI, cioè praticamente le voci contrassegnate da una freccetta; basta infatti assegnare un'icona alla classe perché essa venga utilizzata per tutti i sottotipi sprovvisti di icona propria. Il nome delle icone dovrà avere questo formato: def_NOMEDELLACLASSE.info, ad esempio def_ascii.info per i file di testo. Il doppio clic su una voce equivale ad AmigaDestro + I, e fornisce informazioni sull'icona (qui si può eventualmente modificare il programma associato) se questa esiste, mentre AmigaDestro + E apre l'icona nell'editor.

Purtroppo lo spazio è tiranno, quindi non possiamo spiegare tutte le possibili funzioni di riconoscimento, quindi confidiamo sul fatto che i tipi di dati già impostati siamo già sufficienti a coprire la maggior parte delle esigenze.

Se qualcuno dovesse avere particolari problemi si faccia pure sentire all'indirizzo afavini@inwind.it mettendo come oggetto DefIcons44 e vedrò di rispondere all'interessato, includendo poi tale risposta nel CD del mese successivo in modo che sia d'aiuto a tutti.

Multiview e i file di testo

Con la nostra configurazione, cioè Workbench 3.5, CybergraphX 4 e MCP con il minimo dei patch attivi, ottenevamo una notevole instabilità del sistema nel momento in cui andiamo ad aprire un normale file ASCII con Multiview. Questo inconveniente è causato da un difetto (non si tratta di un vero bug) della datatypes.library v. 44.40. Infatti lo stack è settato a soli 4096 byte: con sistemi leggermente appesantiti può capitare che sia richiesta più memoria di questo tipo, con conseguente penoso crash del sistema.

Al momento è disponibile una soluzione "non ufficiale" in attesa che ci pensino gli sviluppatori del 3.5: si tratta di un piccolo patch che modifica il codice della libreria in modo da allocare più stack. Nell'archivio troviamo due file: spatch e il datatypes.library.pch. Per applicare il patch dobbiamo aprire una shell e procedere come segue:

DefIconPrefs all'opera.

- portarci nel cassetto dove si trovano i due file, ad es. se il cassetto è in RAM:
cd ram:datatypes4441
- applicare il patch creando il nuovo file in RAM:
spatch -olibs:datatypes.library -pdatatypes.library.pch ram: datatypes.library.new
- fare una copia di riserva del vecchio e installare il nuovo:
rename libs:datatypes.library libs:datatypes.library.44.40;
copy ram: datatypes.library.new libs:datatypes.library
riavviamo ed il gioco è fatto.

E' ormai arrivato il momento di rompere le uova! Evvai, finalmente posso farlo anch'io ed emulare tanta gente che lo fa da tanto tempo come lo zio Bill e la sua Porcheria 2000, qualche redattore di riviste di videogiochi italiane e poi un'infinità di altre personcine raccomandabili che ci hanno triturato gli zebedei (ognuno è libero di aggiungere chi vuole alla lista). E se è vero il detto "Natale con i tuoi Pasqua con chi vuoi", mi sa che anche quest'anno mi toccherà passarlo con i miei "vecchi" Amiga nell'attesa che arrivi ciò con cui vorrei passare i prossimi anni (e speriamo che a Bill e Fleecy capiscano cosa intendo).

Tales from Heaven

di Nicola Morocutti

E' stata dura, molto dura... Il buon Paolo D'Urso ormai aveva perso ogni speranza (così come il sottoscritto), pareva che la lavorazione di TFH sarebbe durata all'infinito, ed invece no, eccolo qui, il bel silver CD è nelle mie mani con la sua copertina patinata e il piccolo manualetto. Già si sentono grandi sospiri di sollievo arrivare da quel di Spoleto, la grande fatica è finita e finalmente il gioco è sugli scaffali dei negozi!

Effettivamente l'ho fatta un po' tragica, però lo sviluppo è durato veramente tanto, considerate che un demo giocabile del primo livello lo si era visto in anteprima durante Pianeta Amiga 98 e da allora sono passati quasi due anni! In questo periodo di tempo relativamente breve, sono successe nella scena Amiga cose sconvolgenti, no non vi preoccupate non è che vi siete persi per strada qualche Amiga NG o cose del genere in un momento di distrazione, solo che nel suo piccolo c'è stata un'importante rivoluzione che da qualche tempo ha cambiato il mercato dei videogiochi della nostra piattaforma. Si tratta ovviamente dell'assunzione come standard delle schede PPC con relativa scheda video, che ha spinto a nuovi standard i videogiochi (vedasi la varie versioni PPC di Quake, Doom, Heretic ed Hexen oltre alla perla di Wipeout 2097 e a tutto il resto che è in arrivo tra pochissimo).

Purtroppo in questo "salto generazionale" si sono trovati coinvolti anche alcuni titoli partiti per sfruttare al massimo la configurazione tipica di due anni fa (AGA e 030), e ritrovatisi alla data di uscita un po' vecchi tecnicamente (ad esempio il pur valido Virtual GP). E' giusto comunque non bruciare le tappe e procedere con il solito ordine, partendo dalla storia che introduce il gioco che ritroviamo scritta nel retro di copertina del CD.

Mamma mia che paura, una mantide religiosa in tutta la sua cattiveria! Ecco uno dei mostri di Tales from Heaven.

Ma quanti begli alberelli in questo livello. Occhio però al mostriciattolo sulla sinistra, fa male!

Il giovane Zaac è un bambinetto di circa dieci anni che si trova in campagna con i genitori durante il periodo estivo. Il fracassamento di scatole del giovane protagonista è decisamente elevato visto che si trova praticamente fuori dal mondo senza alcun altro bambino nelle vicinanze con cui poter giocare.

L'unica compagnia delle sue lunghe giornate estive è un gatto di nome Hairo. Anche il povero gatto soffriva di ampi giramenti dei cosiddetti visto che passare tutto il giorno con un bambino dalla faccia da psicopatico (almeno così lo raffigura la cover del gioco) non deve essere un grosso divertimento. A questo aggiungiamo che un bel giorno decise di piovere, il buon Zaac ed il povero Hairo furono costretti a passare tutto il giorno in casa, ma verso l'imbrunire successe un fatto stranissimo: dal cielo scese una palla di fuoco che fermò la sua folle corsa vicino all'abitazione di Zaac. Il bambino decise ovviamente di uscire per andare a vedere cos'era successo, ritrovando sul luogo dello schianto un bel medaglione che prontamente infilò sul collo del gatto che dormiva esausto in casa. La notte passò tranquilla, ma al

Lens flares a manetta e sulla sinistra una simpatica boing ball...

risveglio non c'era più nessuna traccia del povero gatto. Zaac uscì alla sua ricerca rinvenendo solo uno strano volatile di nome Minhos che gli raccontò cos'era successo. Il medaglione era un talismano potentissimo che manteneva l'ordine in un mondo lontano oltre le nuvole. Purtroppo era stato rubato dalle forze del male che ora tenevano prigioniero anche il povero Hairo. A Zaac il compito di salvare il misterioso mondo, ma soprattutto quel povero sfigato di gatto!

A parte qualche piccola licenza poetica che mi sono preso, la storia è più o meno questa. So che non ve ne poteva fregare di meno degli antefatti del gioco, ma per una volta portate pazienza. Passiamo al sodo che è meglio.

Il gioco si apre nel più classico dei modi, con una serie di loghi e loghetti molto carini realizzati in 3D. Purtroppo niente intro animata, ma alla fin fine non è che se ne senta troppo la mancanza. Appare poi sullo sfondo della bella facciona di Zaac una serie di opzioni del più canonico tipo: il solito livello di difficoltà, risoluzione (1x1 o 2x2) e poco altro. Ma partiamo con il gioco vero e proprio. Per tutti coloro che hanno avuto modo di vedere il demo bisogna ammettere che ben poco è cambiato, almeno dal lato tecnico, da allora. Il gioco si presenta comunque con una serie di caratteristiche di tutto rispetto, tipo sfruttamento di schede video, tracce audio e sonoro digitalizzato, routine ottimizzate per 040 e 060 e più di 2000 poligoni su schermo contemporaneamente. Se quindi da questa lista ci sarebbe da spettarsi grandi cose, ci sono alcuni dettagli da chiarire.

Il problema più grosso del gioco è sicuramente l'aspetto grafico. Non che risulti brutto, ma semplicemente appare molto datato come routine 3D, le texture sono belle e discretamente varie, le animazioni semplici ma efficaci, alcuni effetti grafici sono carini tipo le trasparenze ed i canonici lens flares, ma è proprio il motore a far perdere punti al tutto. Intanto il gioco, come avevo già accennato prima, è totalmente in bassa risoluzione, decisamente veloce ma poco accattivante soprattutto se gira su un Amiga PPC con scheda video 3D. Gli ambienti sono decisamente spartani e ben poco hanno a che vedere con titoli per altre piattaforme come ad esempio il mostro sacro di casa Nintendo, quel Mario 64 a cui gli autori hanno dichiarato di essersi ispirati ma che risulta inarrivabile sotto ogni aspetto. Il lato sonoro risulta molto più all'altezza, con una buona serie di tracce audio di discreta caratura ed alcuni effetti decisamente carini e ben azzeccati. Sicuramente il sonoro risulta l'aspetto più al passo con i tempi della realizzazione, e se questo risulta un grosso complimento per chi l'ha curato, serve tuttavia ad evidenziare ulteriormente l'abisso tecnico che ha colpito Tales from Heaven durante la sua realizzazione.

Il gioco si estende su ben quattro mondi, a loro volta suddivisi in altrettante sotto aree per un totale di 16 livelli complessivi. La struttura è un misto tra puzzle e platform, in cui all'azione frenetica si è preferito un approccio un filino più ragionato, visto che si deve tener conto del tempo limitato, delle poche armi a disposizione e dei nemici da uccidere. L'idea alla base di tutto non è male, visto che risulta un misto ben riuscito che privilegia leggermente l'aspetto celebrale, grazie a piccoli puzzle, all'azione dura e pura.

Un piccolo appunto va mosso a mio avviso al sistema di controllo che, sebbene si possa avvalere alternativamente di tastiera, joypad o mouse, risulta alle volte impreciso e poco duttile. Non è raro trovarsi incastrati in qualche spigolo e fare una fatica boia per uscirne, o non riuscire ad effettuare qualche salto con la precisione sperata. Questi problemi tendono a scomparire o quantomeno ad affievolirsi prendendo un pizzico di mano al gioco, ma possono frustrare all'inizio. La longevità è su buoni livelli, visto che se vi fate prendere dallo stile particolare di gioco potreste ritrovarvi ad apprezzarlo veramente, anche se superare i piccoli problemi posti dal sistema di controllo richiede un minimo di pazienza.

Per tirare un attimo le somme di questa recensione, devo ammettere di essermi trovato in serie difficoltà nell'esprimere un giudizio su questo gioco: avevo pensato anche di dividere decisamente in due l'analisi prendendola dal punto di vista dei possessori di AGA e 030 e di PPC e scheda video. Alla fine ho optato per una soluzione più classica, ma il dubbio resta sempre e si ripropone il probema già incontrato con Virtual GP. In definitiva il gioco, visto con gli occhi di un amighista fermo ai 68k e che sopravvive con l'AGA, è un qualcosa di miracoloso, tecnicamente validissimo visto che sfrutta all'osso questo tipo di configurazioni, e risulta un acquisto quantomeno consigliato. D'altro canto, la fetta più grossa attualmente del mercato amighista, composta da utenti con PPC e scheda video, potrebbe trovare Tales from Heaven quantomeno datato, incapace di sfruttare degnamente la potenza dell'hardware dei loro Amiga. Per costoro l'acquisto potrebbe essere consigliato se trovano interessante lo stile di gioco o sono curiosi di vedere il primo tentativo di platform in 3D per Amiga. Alla fin fine la scelta come al solito spetta a voi, valutate attentamente quello che state cercando e la vostra configurazione: Tales from Heaven potrebbe rivelarsi una bellissima sopresa o una mezza delusione. Vale secondo me comunque il caso di provarlo.

Preview: Maim& Mangle

Non ce le avete chieste, non gliene frega niente a nessuno, non le volevate più vedere sulle pagine di EAL e quindi eccole qui, tra pianti e stridore di denti, le

mitiche anticipazioni!

Questo mese effettivamente mi trovo in difficoltà, per la prima volta dopo tanto tempo non sapevo cosa recensire, visto che pare che tutte le software house stiano aspettando l'Amiga 2k di St. Louis per presentare i loro prossimi cavalli di battaglia e le nuove uscite. Ecco quindi spiegato il ritardo di Heretic 2 e di Nightlong, oltre che di altri giochi di prossima uscita. Così ho deciso di riempire i tre kappa scarsi che mi restavano a disposizione con l'anticipazione di uno tra i giochi più attesi dell'annata, Maim&Mangle dei World Foundry.

Il gioco in questione è in fase di realizzazione da un paio d'anni, ma solo ora sta rivelando tutto il suo potenziale, grazie anche al prezioso lavoro di Massimiliano Tretene, che mi ha fatto pervenire un demo preliminare del gioco (che purtroppo non possiamo inserire nel CD), tanto per farmi sbavare un po' e per farmi intravedere le potenzialità di questo interessante titolo. M&M è un classico clone di Command & Conquer, ma attenzione: non pensate di ritrovarvi tra i piedi un altro Napalm (ora che ci penso anche Euro Burn, seguito di Napalm, dovrebbe essere in arrivo... speriamo per il prossimo mese!), qui tutto il mondo è in 3D con routine che sfruttano all'osso le nostre schede PPC ed i nostri Permedia 2. Il gioco è un vero spettacolo da vedere già da adesso, tutte le unità e gli edifici sono in 3D, realizzati in maniera decisamente notevole con una cura nel dettaglio pazzesca, sia nei modelli che nelle texture. Il paesaggio del demo che ho avuto la fortuna di vedere è molto realistico, con valli e monti, e l'azione si potrà svolgere su più livelli come negli ultimi titoli usciti per PC. L'azione è controllata interamente via mouse e tastiera, e i comandi sono quelli tipici dei giochi del genere, permettendoci di controllare contemporaneamente più unità. L'area a video è divisa in due, con sulla destra un pannello informativo in cui appariranno gli edifici o le armi costruibili oltre al radar. Una piccola chicca, già presente in questa versione, è la telecamerina posta sui veicoli, che ci permette di vedere in prima persona gli effetti dei nostri attacchi o i luoghi che stiamo esplorando, veramente fantastico! Il gioco è scritto per sfruttare al massimo l'hardware dell'ultima generazione, e richiede il sistema Warp OS e le librerie Warp 3D per funzionare. Tecnicamente è probabilmente il titolo più evoluto tenicamente ad essere stato interamente realizzato su Amiga, e si annuncia come una tra le uscite di maggiore spicco della prossima stagione (anche se al momento non è stata annunciata alcuna data d'uscita precisa).

Buon lavoro quindi a Massimiliano e a tutti i ragazzi della World Foundry che, ricordo, stanno portando avanti anche lo sviluppo di Explorer 2260, un manageriale spaziale sempre per sistemi PPC che avrà una serie di interessantissime rutine 3D. Vi terrò informati sugli sviluppi di questi ed altri interessantissimi titoli nei prossimi numeri!

Un pozzo con una sostanza poco raccomandabile dentro in Maim & Mangle, vederlo in movimento è puro spettacolo.

Costruzioni, mezzi e scenario sono molto curati. Potenza del motore 3D di Maim&Mangle.

Primo piano di uno dei mezzi più semplici, con simpatica esplosione sul fondo. M&M utilizzerà oltretutto le MiniGL di Hyperion Software.

l'angolo dell'emulazione

di Gabriele Favrin e Francesco Celli

Mele... in rete

Torniamo ad occuparci di emulazione Mac parlando di Internet: uno degli utilizzi più proficui di ShapeShifter riguarda, infatti, l'accesso ai contenuti della Rete tramite programmi comuni su altre piattaforme e mai rilasciati per Amiga. Ci riferiamo ai vari Netscape ed Explorer (con annesso supporto di Java) e relativi plugin come Real Audio. Fino a qualche tempo fa l'unico sistema per utilizzare il software di questo tipo era collegarsi in rete direttamente da Mac, perdendo quindi la possibilità di servirsi contemporaneamente dei programmi Amiga. Le cose sono cambiate con l'uscita di VLink.

VLink è un driver Ethernet virtuale: invece di gestire una scheda di rete, si interfaccia ad un'altra istanza di se stesso (chiamata VLinkmirror) e consente a due stack TCP/IP presenti sulla stessa macchina di comunicare fra di loro come se fossero su due computer diversi.

Tutte le voci da impostare dal lato Amiga e Mac (nell'ordine MiamiDX, MacTCP, ancora MiamiDX e, dulcis in fundo, ShapeShifter).

La configurazione in breve: sul fronte Amiga va creato un profilo hardware di tipo Ethernet (basato su "vlink.device") che sarà usato per la gestione di una nuova interfaccia LAN con tutte le impostazioni del caso. Su Mac, dopo aver impostato "vlinkmirror.device" nel pannello "Reti" di ShapeShifter ed aver avviato l'emulazione, basterà selezionare il pannello di controllo "TCP/IP", impostare il tipo di collegamento a "Ethernet", scegliere un IP ed inserire come "router address" l'IP selezionato sullo stack TCP/IP Amiga.

A questo punto la connessione fra Amiga e Mac emulato è completa. Il problema è che non assolve al nostro scopo: il Mac può vedere Amiga ed eventuali server locali, ma l'accesso a Internet gli è precluso. Ora tocca allo stack Amiga e precisamente a Miami Deluxe, l'unico adatto a questa situazione, essendo il solo, su Amiga, a supportare l'IP-NAT, uno stratagemma per accedere a Internet da più computer con una sola connessione.

Semplificando, il meccanismo è il seguente: quando un computer collegato in locale effettua una richiesta indirizzata ad Internet, lo stack TCP ne annota i dati, sostituisce l'indirizzo di provenienza con quello della macchina connessa alla rete (solitamente un IP dinamico assegnato dal provider) e inoltra la richiesta. All'arrivo della risposta viene effettuata l'operazione inversa: l'indirizzo di destinazione (l'IP dinamico), viene sostituito con quello del sistema locale ed i dati vengono ad esso inoltrati. Il tutto è trasparente ai computer collegati, a differenza di quanto accade con i "socks" (la soluzione offerta da Genesis), che devono essere supportati dai singoli programmi.

VLink è utilizzabile solo con ShapeShifter. La versione 3.1 di Fusion presenta bachi nel supporto Ethernet che rendono inutilizzabile il driver. La 3.2 dovrebbe correggerli ma non si hanno notizie certe.

Per i dettagli di configurazione rimandiamo alla guida di VLink (presente su CD-ROM), che descrive passo passo le operazioni da compiere. Aggiungiamo che chi si serve del firewall di MiamiDX lo deve configurare per accettare connessioni sulla porta 32768 (creando il servizio "macdns" con protocollo "*" e porta 32768 ed indicandolo nelle impostazioni). MacOS usa tale porta per dialogare con i server DNS. Senza questo accorgimento sarebbe possibile accedere solo ad indirizzi numerici.

Recentemente è stato rilasciato un prodotto simile a Vlink, di nome NullSana.

A detta dell'autore è più veloce, tuttavia al momento risulta arduo da usare in quanto privo di ogni documentazione.

EmuNews

Molto succose, anche se sintetiche, le news di questo numero.

In attesa della quasi chimerica versione PPC, Microcode ha deciso di rilasciare inopinatamente a pagamento l'ultimo aggiornamento di Fusion 68k (3.2), che, ricordiamo, presenta la correzione di alcuni bachi e un migliorato supporto alle schede di rete ethernet Ariadne.

Lodevole il primo (e finora unico) tentativo, da parte di Mathias "AmiDog" Roslund, di portare su Amiga un emulatore, anche se inutilizzabile a fini ludici, di PlayStation (SOPE). Prosegue, inoltre, lo sviluppo degli altri programmi targati "AmiDog" con nuove versioni di DarcNES (000308) e dell'emulatore di Commodore 64 Frodo (000311).

I RIVENDITORI AMIGA IN ITALIA

di
Enigma AMIGA Life

un'occasione
da non perdere!

ABBONAMENTO INTESTATO A:

Cognome e nome o Ragione sociale: ....

Indirizzo: ....

C.A.P.: .... Città: .... Prov.: ....

Telefono: .... e-mail: ....

O Desidero abbonarmi a 11 numeri di Enigma AMIGA Life al prezzo di lire 100.000

Richiedo i seguenti numeri arretrati ....

al prezzo unitario di Lire 15.000 + 8.000 di contributo spese di invio (in Italia) fino a 6 copie. P.es. 4 arretrati: 15.000x 4+8.000=68.000.
La spedizione avviene via posta celere o corriere. Per l'invio all'estero maggiorare l'importo di Lit. 10.000 (Europa e Mediterraneo) o 20.000 (altri Paesi).

SCELGO UNA DELLE SEGUENTI FORME DI PAGAMENTO:

O Versamento sul c/c postale n° 60106002 intestato a Pluricom s.r.l. - Viale Ettore Franceshini, 73 - 00155 Roma

O Allego assegno bancario non trasferibile
intestato a Pluricom s.r.l. - Viale Ettore Franceschini, 73 - 00155 Roma

O Versamento a mezzo bonifico bancario
c/o Banco Ambrosiano Veneto c/c n.102388132 ABI 3001, Cab 03206 intestato a: Pluricom s.r.l. - Viale Ettore Franceschini, 73 - 00155 Roma

O Versamento a mezzo vaglia postale
intestato a: Pluricom s.r.l. - Viale Ettore Franceschini, 73 - 00155 Roma

O Desidero ricevere una fattura od una ricevuta valida ai fini fiscali (a seconda di quanto disposto dalla normativa vigente) vi fornisco pertanto il numero di Partita IVA:

Firma ....

COMPILARE SE IL VERSAMENTO È EFFETTUATO DA PERSONA DIVERSA DALL'INTESTATARIO:

- Versamento effettuato da:

Cognome e nome o Ragione sociale: ....

Indirizzo: ....

C.A.P.: .... Città: .... Prov.: ....

Telefono: .... e-mail: ....

Ufficio abbonamenti: ***tel.*** 0643219201 - ***fax*** 0643219301 - ***e-mail*** pluricom@pluricom.it
Da inviare a Pluricom S.r.l. via fax o e-mail

power computing ltd

Unit 82a, Singer Way, Woburn Road Ind Est., Kempston MK42 7PU - GB

spedizione: per ordini fino a £19.95 e articoli di dimensioni minime (SIMM, ecc.) £8, da £20 a £49.95 £15, da £50 a £100 £2... tower £40 - Questi prezzi servono solo da esempio. Il prezzo di spedizione verrà confermato dopo aver ricevuto l'ordine.

consultate il catalogo completo sul nostro nuovo sito web abilitato per e-commerc... pagamenti tramite carta di credito o bonifico bancario (in valuta britannica)

disponibile ora £34.95

ROM 3.1 in offerta speciale solo se comprate insieme all'OS 3.5 -
A500/600/2000 **£14.95**, A1200/3000/4000 **£19.95**

ATTENZIONE - Per installare il 3.5 bisogna avere le ROM 3.1.

sistema operativo amiga 3.1

*6 Dischi e 4 manuali - Workbench, DOS, AREXX & HD

Amiga OS 3.1 per A1200/3000/4000 ROM, dischi e manuali*	£39.95
Amiga OS 3.1 for A500/600/2000 ROM, dischi e manuali*	£35.95
Amiga OS 3.1 dischi e manuali* (no ROM)	£19.95
Amiga OS 3.1 A1200/3000/4000 solo le ROM	£25.95
Amiga OS 3.1 A500/600/2000 solo la ROM	£19.95
Amiga OS 3.1 solo il set di 6 dischi	£9.95

novità amiga software

Breathless	£9.95
Red Mars CD-ROM	£19.95
Big Red Adventure CD	£9.95
Directory Opus Magellan II	£49.95
PowerMovie CD-ROM	£34.95
Scala MM400	£49.95
CAM-Control s/w per macchine fotografiche digitali	£25.95
ScanQuix 4 - s/w per scanner	£49.95

turbo print 7

Turbo Print 7	£38.95
Upgrade da 5 e 6 a TurboPrint 7	£18.95

stampanti, scanner e fotocamere

Abbiamo una linea completa di Stampanti Epson, Scanner e Fotocamere Digitali. Visitate il nostro sito web o richiedete il nostro catalogo per ulteriori informazioni.

scan doubler e flicker fixer

ScanMagic Interno	£49.95
ScanMagic Interno con Flicker Fixer	£69.95
ScanMagic Esterno	£49.95
ScanMagic Esterno con Flicker Fixer	£69.95

kit Internet power modem

Kit Economy 1, 56.6 Kbps Fax/voice include iBrowse web browser, Net & Web 2	£79.95
Kit Economy 2 come sopra più Silver Surfer, interfaccia seriale veloce	£99.95
NOVITÀ modem 56.6 Kbps Fax/Voice	£59.95

SPECIALE - SOLO £59.95

CD-ROM drive ATAPI Ultrapiatto, completo di interfaccia IDE bufferizzata per 4 unità, IDE-Fix '97, alimentatore, Audio Mix e cavi.

cd-rom, cd-registrabili e riscrivibili

cd-rom drive ATAPI EIDE

CD-ROM ATAPI 6x Interno (solo il drive)	£29.95
CD-ROM ATAPI 6x Esterno	£65.95
CD-ROM ATAPI 36x Interno (solo il drive)	£45.95
CD-ROM ATAPI 36x Esterno	£79.95
CD-ROM ATAPI 40x Interno (solo il drive)	£54.95
CD-ROM ATAPI 40x Esterno	£89.95

(La versione esterna include Interfaccia Bufferizzata, IDEFix '97, cavi e 2 CD. Per EIDE'99 aggiungere £10)

cd-rom drive SCSI

CD-ROM SCSI 32x Interno (solo il drive)	£89.95
CD-ROM SCSI 32x Esterno	£119.95

(La versione esterna include software, cavi e 2 CD. Richiede interfaccia SCSI)

cd drive riscrivibili (inc. 5 CDR, 1 CDRW)

CD-RW ATAPI Interno x6 x4 x24	£199.95
CD-RW ATAPI Esterno x6 x4 x24	£279.95
Twin Box con x6x4x24 CDRW e 6.4GB HD	£479.95
Box di 10 CDR dischi	£14.95
Box di 5 CDRW dischi	£29.95

offerta speciale su hard drive

2.5" 6.4GB £189.95 Hard Drive

Hard drive Plug and play. Include il cavo ed è già partizionato.

1 anno di garanzia

hard drive da 2.5"

2.5" IDE **1.8 GB** incluso cavo IDE 44-pin	£89.95
2.5" IDE **3.2 GB** incluso cavo IDE 44-pin	£149.95
2.5" IDE **4.8 GB** incluso cavo IDE 44-pin	£169.95
2.5" IDE **6.4 GB** incluso cavo IDE 44-pin	£189.95
2.5" IDE **10 GB** incluso cavo IDE 44-pin	£279.95

hard drive da 3.5"

3.5" IDE **6.4GB** con cavo IDE e Install 3.1	£109.95
3.5" IDE **8.4GB** con cavo IDE e Install 3.1	£129.95
3.5" IDE **10GB** con cavo IDE e Install 3.1	£149.95
3.5" IDE **13.6GB** con cavo IDE e Install 3.1	£169.95

iomega zip

Zip SCSI 100MB esterno	£139.95
Zip ATAPI 100MB interno	£99.95
Zip ATAPI 100MB interno (solo il drive)	£75.95
Zip disc da 100MB	£12.95
Zip SCSI 250MB Esterno e 1 disco	£189.95
Zip ATAPI 250MB Interno	£159.95
Zip disc (250MB)	£19.95

Estensioni per gli zoccoli delle ROM per liberare l'accesso alla porta clock. Si inseriscono sotto la PowerFlyer. **£5.95**

powerflyer a1200 gold

Power-Flyer, controller E-IDE per 4 unità IDE/ATAPI, Supporta i più recenti e veloci modi PIO-3 e PIO-4, Autoboot da Zip e LS-120, UDMA - 11MB/sec, inc. software Allegro CDFS **£54.95**

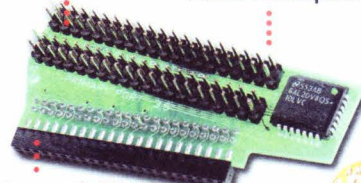
novità a4000 powerflyer gold

- Controller E-IDE/ATAPI per Amiga con ZORRO III bus
- Include Allegro CDFS - il più veloce CD file system per Amiga, supporta il formato video DVD

A4000 PowerFlyer Gold **£79.95**

novità software allegro cdfs

- Per utenti di PowerFlyer precedenti alla Gold

Allegro CDFS upgrade **£10**

interfaccia bufferizzata con EIDE'99

- Supporta tutte le unità IDE e ATAPI removibili
- Autoboot da dischi Zip e LS-120
- supporta fino a 4 unità IDE/EIDE/ATAPI
- Include Allegro CDFS - il più veloce Amiga CD file system, supporta il formato video DVD

Interfaccia bufferizzata e EIDE'99 Gold **£29.95**

nuova interfaccia mk3/IDEFix 97

- Include il cavo per collegamento alla motherboard
- Supporta tutte le unità IDE e ATAPI rimovibili
- Autoboot da ZIP e LS-120

Interfaccia MK3 e IDEFix 97 software **£19.95**

buddha flash

Supporta 4 unità IDE/ATAPI **£49.95**

kylwalda - bootadaptor

Per usare floppy drive PC come DF0	£19.95
PC Floppy Disk Drive	£20.00

catweasel Mk 2

controller avanzato per floppy drive per A4000/A1200 usa standard PC floppy drive **£49.95**

tutti i prezzi sono espressi in Sterline Britanniche ed includono IVA britannica (VAT=17.5%)

a1200 power tower -

Kit Power Tower da solo	£119.95
Power Tower 1 Kit Power Tower, motherboard A1200, mouse, tastiera PC e Floppy Drive	£299.95
Power Tower 2 Come Power Tower 1, più Typhoon Lite 68030, 8MB di RAM, Hard Disk 6.4GB, interfaccia IDE bufferizzata per 4 unità, software EIDE 99	£479.95
Power Tower 3 Come Power Tower 2, ma con Blizzard 1240 33MHz, 16MB RAM, CD-ROM ATAPI 32x	£639.95
Power Tower 4 Come PowerTower 3, ma con 32MB RAM, scheda Z4, Abilitatore Video per Z4, Cybervision, Monitor SVGA 15", Ext. Audio ed altoparlanti	£939.95

novità power tower per a4000

Kit tower per A4000 include: scheda bus Zorro II/III con 7 zoccoli, 2 zoccoli video, 5 zoccoli PC-ISA, alimentatore 230W, 3 x 5.25" baie esterne, 2 x 3.5" baie esterne e 6 x 3.5" baie interne **£189.95**

nuove motherboard amiga 1200

A1200 motherboard con ROM 3.1 **£125.95**

accessori per power tower

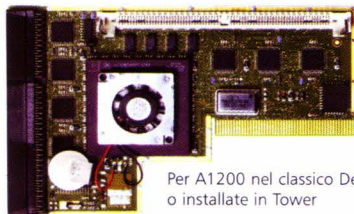
Tutti gli accessori per conversioni tower - consultate il nostro sito web - www.powerc.com

tastiere e adattatori

adattatore tastiera PC/Amiga per A1200 desk	£24.95
adattatore tastiera PC/Amiga per A1200 tower	£24.95
Tastiera originale A4000 solo*	£39.95
Tastiera PC solo*	£14.95

***ha bisogno dell'adattatore per tastiera**

amiga 1200 magic pack

Amiga Magic Pack	£169.95
Alimentatore potente per A500/600/1200	£59.95

Per A1200 nel classico Desktop o installate in Tower

schede acceleratrici blizzard

Per Amiga 1200 - 68040 40MHz con MMU/FPU, fino a 128MB di RAM, controller SCSI 2 opzionale. Disponibile per Amiga Desktop (classico) o Tower.

Blizzard 1240D 40MHz Desktop	£159.95
Blizzard 1240T 40MHz Tower	£149.95
Blizzard 1260 50MHz MMU & FPU	£299.95

Controller Fast SCSI 2 DMA, SCSI-Kit IV, per le schede 1230/40 e 1260. Include un secondo zoccolo SIMM per espandere la memoria con fino a 128MB. **£69.95**

Blizzard 2040 40MHz MMU & FPU (A2000)	£269.95
Blizzard 2060 50MHz MMU & FPU (A2000)	£369.95

cyberstorm mkIII turbo

Schede acceleratrici per Amiga 3000 T & 4000 T, fino a 128MB RAM, controller ultra wide SCSI 3.

CyberStorm MkIII 040 40MHz MMU & FPU	£359.95
CyberStorm MkIII 060 50MHz MMU & FPU	£469.95

schede grafiche 3d

CyberVision 64/3D	£169.95
Scandoubler per CyberVision	£69.95

novità schede acceleratrici typhoon

Typhoon Lite2 68030 40MHz fino a 64MB RAM	£59.95
Typhoon SCSI Mk2 - 68030 40MHz, include controller SCSI	£89.95
Adattatore SCSI per Typhoon MK1 e 2	£19.95
Viper MK2 68030 40MHz fino a 32MB RAM	£49.95

moduli di memoria e fpu

per schede acceleratrici ed espansioni di memoria

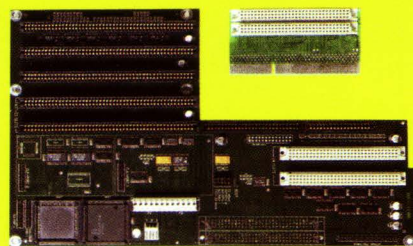
SIMM 4MB	£14.95
SIMM 8MB	£19.95
SIMM 16MB	£29.95
SIMM 32MB	£49.95
SIMM 32MB (ultrasottile per Blizzard 1260)	£79.95
SIMM 64MB (Typhoon e Blizzard)	£139.95
128MB SIMM (Typhoon e Blizzard)	£199.95
1MB ZIP RAM static column per A3000	£16.95
GVP custom modulo da 4MB RAM	£49.95
GVP custom modulo da 16MB RAM	£99.95
FPU tipo PLCC da 20MHz	£10.00
FPU tipo PLCC da 33MHz	£15.00
FPU tipo PGA da 40MHz	£20.00
FPU tipo PGA da 50MHz	£29.95

scheda acceleratrice per amiga 500

Viper 520CD, 68020EC 33MHz, 8MB di Fast RAM e Kickstart ROM 3.0, incluso il set completo di dischi Workbench 3.0. **£99.95**

schede espansione di memoria

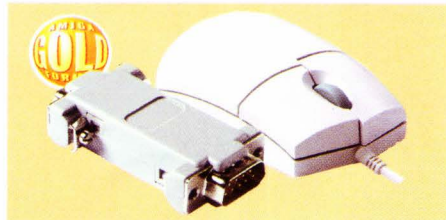
Richiedete il nostro catalogo completo o controllate il nostro sito web per la scheda d'espansione per il vostro computer.

la nuova scheda bus Z4

la nuova Z4 per A1200 tower

Z4, il bus d'espansione per schede Zorro II:
Cinque zoccoli Zorro II • Uno zoccolo video in linea con il primo zoccolo per tutte le migliori schede grafiche • Opzionale cavo per abilitare lo slot Video per utenti con schede con scan doubler o flicker fixer • Quattro porte clock tipo A1200 • Sui primi due zoccoli il trasferimento dei dati può avvenire a doppia velocità (solo per schede opportunamente modificate) • Connettore per cavo di alimentazione floppy drive per utenti di BVisionPPC • Ponticelli per compatibilità con le principali schede acceleratrici

Scheda Z4 (per A1200 Power Tower)	£99.95
Cavo per abilitare lo zoccolo Video	£24.95
Z4 e Apollo 68040 28MHz	£179.95
Z4 e Blizzard 1240 40MHz	£239.95
I/faccia Seriale Veloce Twister Mk2	£29.95

ultime novità.....

Power Computing LTD (UK) è lieta di annunciare il ritorno della Cyberstorm PPC, della CyberVisionPPC e della BVisionPPC.
Visitate il nostro sito web o richiedete il nostro catalogo più recente per tutte le informazioni su questi e tutti gli altri prodotti per Amiga.

adattatore mouse punchinello

Questo adattatore per mouse e trackball PC è compatibile con mouse a due pulsanti Microsoft, trackball e mouse a tre pulsanti Logitech e standard mouse seriali. Punchinello si prende cura della conversione (solo le funzioni della wheel hanno bisogno di un software da installare separatamente).

Punchinello da solo	£14.95
Punchinello con Wheel Mouse	£24.95
Abilitatore wheel per Punchinello e s/w	£4.95
Standard PC Wheel Mouse	£14.95
Logitech Pilot Wheel Mouse	£29.95
Logitech Marble Trackball	£29.95

miscellanea

Amiga 400DPI Mouse e Tappetino	£9.95
Mouse e Tappetino Boing	£9.95
Tappetino per mouse Boing	£4.95
Joypad CD32	£9.95
Adattatore per 4 joystick	£8.95
Tastiera originale A1200 (interna)	£14.95
Alimentatore originale A1200	£9.95